<Elka>
yolle@rambler.ru

На фоне повального увлечения трехмерностью, при том, что на рынке трехмерных пошаговых стратегий по причине дороговизны в разработке конкуренция отсутствует как класс (их так мало, что средний игрок просто может позволить себе купить их все), провалить игру, вышедшую под всемирно известным лейблом, было просто нереально. Тем не менее это произошло, и я утверждаю, что произошло это благодаря героическим усилиям PR- и маркетинговых служб 3DO. Пояснение: возьмем Heroes of Might and Magic IV саму по себе, в отрыве от ее предыстории и поднятой вокруг шумихи. Мы тут же увидим, что она:

а) весьма неплоха с точки зрения графики;
б) дает новые возможности в плане стратегии;
в) крайне интересна в тактической части;
г) позволяет осуществлять самую разнообразную «прокачку» героев;
д) минимизирует некоторые довольно нудные и однообразные процессы;
е) почти безупречна в отношении музыки и звуковых эффектов;
ж) наконец, единственна в своем роде, атмосферна, носит на себе тот отпечаток «настоящей игры», который позволяет без всякого принуждения сидеть за ней неделями и месяцами.

Разумеется, у нее есть и серьезные недостатки: скучные кампании, громоздкость ландшафта, не позволяющая создавать крупные и случайные карты, аляповатый интерфейс и откровенно несовершенная многопользовательская игра, особенно в сравнении с так полюбившимся игрокам мультиплейером HoMMIII...

Ярлыки и фантики

Стоп. Вот вам и первая ошибка рекламы — ошибка, характерная не только для 3DO, но и для добрых 90% игроиздателей — причем те, кому удалось пережить ее последствия, с завидным упорством совершают ее вновь и вновь. Речь идет о прямой привязке нового проекта к некоему имевшему успех в прошлом продукту. Самые сокрушительные поражения потерпели, пожалуй, X-COM: Armageddon и Fallout: Tactics. Казалось бы, хардкор-игроки (а основная часть «группы поддержки» HoMM состоит именно из них) бойкотом подобных игр на весь мир заявили: нас не проведешь! Однако издатели сиквелов, зачастую поручающие их разработку новым, никак не проявлявшим себя прежде девелоперским группам, продолжают кормить общественность сладкими сказками: дескать, это будет все та же игра, только лучше!

Именно так и происходит, когда маркетинговые технологии, прекрасно отработанные на стиральном порошке, вслепую калькируются на область интеллектуальных развлечений. Скажите, вас никогда не смешила на какой-нибудь серьезной книге надпись «От автора «Бегущих в исподнем»? Если книга вам понравилась, автора вы и так запомните; если она вам отвратительна или безразлична, подобное «напоминание» работает в обратную сторону. Опять же, если вы этих «Бегущих в исподнем» и в глаза не видели, яркий лейбл только прибавит вам скепсиса. Поскольку сравнение с предыдущей частью явно не в пользу HoMMIV по наиболее ценным для любителя HoMMIII параметрам (геймплей, возможности повторного прохождения, сетевая игра), было бы лучше позиционировать ее как совершенно новую игру с тем же названием, заострив внимание на ее положительных сторонах: тактических и РПГ-элемен-

тах. Но здесь мы вплотную подходим ко второй ошибке издателей, которая относится к работе с предварительной информацией.

Слишком поздно

Возьмем для примера самую значимую, кардинально трансформирующую игру перемену, которая произошла со времен выхода третьей части. Это обретение героями смертной плоти, выражающейся в количестве хитпойнтов. Сведения об этом были буквально выбиты из разработчиков всего за пару месяцев до релиза игры и вызвали массовое разочарование у игровой общественности. «Герои с хитами — уже не герои, а «Герои» без героев — не «Герои» тем более». Таким, с позволения сказать, плеоназмом выражалось общее мнение «группы поддержки». Не успевшая схлынуть волна разочарования была подогрета еще одним сюрпризом: буквально за пару недель до выхода игры стало известно, что ее сетевая версия «задерживается». Прибавим к этому всплывшие где-то в то же время сведения об унификации и уменьшении на треть количества замков. Вас все еще удивляет, что многие из тех, кто готов был купить четвертую часть «не глядя» и без всякой рекламы, вдруг охладели к ней перед самым релизом? Теперь представим себе, что было бы, если бы критичные для игрока сведения выдавались загодя и порционно. Допустим, о «героях с хитами» стало известно год назад. Волна разочарования успела схлынуть, уступив место любопытству. Часть игроков, конечно, ушла из «группы поддержки», сохраняя верность старым идеалам, но на их место успели прийти новые бойцы — из клана любителей РПГ и тактических симуляторов. Конечно, не просто так, а благодаря усилиям PR-службы, разъясняющей, каким теперь будет геймплей, какие у него появятся особенности и преимущества.

С сетевым кодом и прочими недоработками, разумеется, все гораздо сложнее, особенно если учесть, что девелоперы всегда пытаются представить издателю свои успехи в розовом свете. Однако мед либо есть, либо его нет. Если за три месяца до предполагаемого релиза авторы не могут показать издателю худо-бедно работающей сетевой версии, следует... нет, то, что следует сделать с разработчиками, не в моей компетенции. Я всего лишь хочу сказать, что рекламная служба должна начать мягко готовить игрока к тому, что сетевой игры может не быть, или же объявить о задержке релиза. Объективно осторожная оценка успехов, в конечном счете, гораздо выгоднее, чем фейерверк пустых обещаний, каждое из которых при провале станет лишним гвоздем в крышку гроба проекта.

Однако унификацию и уменьшение количества замков нельзя «отмыть» никаким пиаром, к этому можно только привыкнуть. Создавая стройную систему «5 магий + 1 сила», разработчики не учли стремления игрока к разнообразию (чего стоит только появившийся в Armageddon's Blade замок Conflux — несбалансированный, в спешке нарисованный и тем не менее принятый игроками на ура). Сокращение числа замков на треть не могло быть компенсировано ни увеличившимся количеством монстров и зданий, ни появившимся влиянием ландшафта на внешний вид замка. Разнообразие всегда было, на мой взгляд, основной причиной привлекательности «Героев». Однако и это, и многие другие не очень радостные нововведения вам простят, если вы своевременно проинформируете о них; желательно при этом также указать мотивы, не особо ударяясь в идеологию игры, которая — особенно в случае всегда страдавших слабостью сюжета «Героев» — игроку обычно до лампочки.

Молчание партизан

О мотивации стоит сказать особо. Третья ошибка — вновь общая почти для всех игростроителей — позиция «мы можем все». У наших программистов не отсыхают руки, у моделлеров не кончаются полигоны, движок у нас самый подвижный, а ресурсы мы просто достаем из воздуха. Эта позиция — пережиток карнегианского подхода к отношениям с потенциальными клиентами и покупателями. Наши трудности, мол, никого не интересуют, нытиков и паралитиков никто не любит, так что натянем на лицо улыбку в тридцать три алмазных пломбы — и вперед, рапортовать об успехах. Вот только потом, получив вместо ожидаемой прибыли круглый ноль, начнем ныть и оправдываться: ну как же, этого не было, то закончилось, а разработчики вообще такие гады!

Заниматься самоуничижением в журналах и на официальных сайтах, конечно, не стоит — ни до, ни после выхода игры. А вот объяснить рядовым игрокам, почему на самом деле не все их требования будут выполнены, иногда не мешало бы. Честность здесь имеет два положительных момента: во-первых, игрок более терпимо начинает относиться к нововведениям и даже некоторым ухудшениям геймплея, если знает об их предпосылках. Ну в самом деле, невозможно пока еще создавать XL-карты, сравнимые по размерам с таковыми в HoMMIII, в 3D! Но почему игрок должен доходить до этого сам? Ему никто не платит за роль адвоката. Во-вторых, такая политика создает доверительные отношения между авторами и «группой поддержки», а это тоже важно. При прочих равных покупатель гораздо охотнее отдаст деньги за игру, производители которой не считают его идиотом и не пытаются залакировать несовершенства своего творения идеологическим пустословием. Человек, способный заплатить $40 за развлечение, как правило, живет в реальном мире и может отличить лапшу на ушах по характерному внешнему виду.

Честно говоря, я не понимаю, зачем нужно было пыжиться и делать вид, что в трехмерности все будет так же круто, как и в 2D, если это заведомо не так. Но результат был поистине сокрушительным: наверное, процентов 50 купивших игру людей уже через несколько часов огласили форумы и чаты дружным воплем «НАС ОБМАНУЛИ!». И они были правы. Ведь увлекательнейший процесс освоения огромных территорий был одним из главных элементов фана в HoMMIII. Во всей же четвертой части есть лишь одна XL-карта — причем то, что называется здесь XL, по размеру, выраженному в стандартных ходах героев, колеблется между Medium и Large предыдущей серии.

Сейчас, когда игра вышла и уже почти забыта, кажется, что это так естественно: «вес» карты в трехмерности резко вырос, что и повело за собой уменьшение ее размеров. Но тогда, перед релизом, люди верили в чудо... Не потому, что они так глупы, а потому, что третья часть была настоящим, осязаемым чудом. Ну а, как известно, нет ничего хуже, чем сначала поддержать такую веру, а потом сказать: «Упс, ребятки!». Не простят.

HoMMIV все равно бы покупали. И за лейбл, и за трехмерность, и за авторитет 3DO. Зачем же было так талантливо подготавливать почву для массового разочарования? Не знаете? Вот и я не знаю.

game .exe

C&C Computer Publishing Limited
www.computerra.ru

Номер 11 (100), ноябрь 2003 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием «Магазин игрушек/ Games Magazine»

АДРЕС
115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8
Тел.: (7095) 232-2261, 232-2263
Факс: (7095) 956-1938

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Игорь Исупов *(garry@game-exe.ru)*
Заместитель главного редактора
Александр Вершинин *(versh@game-exe.ru)*
Арт-директор
Денис Гусаков *(dgusakov@computerra.ru)*
Ответственный секретарь
Николай Давыдов *(ndavydov@game-exe.ru)*

Обозреватели
Маша Ариманова *(masha@game-exe.ru)*
Олег Хажинский *(oleg@game-exe.ru)*
Господин ПэЖэ *(pg@game-exe.ru)*
Фраг Сибирский *(frag@game-exe.ru)*
Александр Металлургический *(ironman@game-exe.ru)*

Корреспонденты
Дмитрий Лаптев *(dlaptev@game-exe.ru)*
Михаил Судаков *(michelle@game-exe.ru)*
Ашот Ахвердян *(ashot@game-exe.ru)*
Михаил Бескакотов *(boo@game-exe.ru)*
Павел Ёлшин *(p.yolshin@game-exe.ru)*

Служба связи с общественностью
Михаил Кабанов *(tolstiy@game-exe.ru)*

Фото
Наталья Тазбаш *(ntazbash@game-exe.ru)*

DVD, CD
Кирилл Якобсон *(kir@game-exe.ru)*

Автор дизайн-проекта
Александр Васин *(www.vasin.ru)*

РЕКЛАМА
Тел.: (7095) 232-2261, 232-2263

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
ЗАО «Компьютерная пресса»
Тел.: (7095) 232-2165 *(kpressa@computerra.ru)*

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Вадим Губин *(vga@computerra.ru)*

ПЕЧАТЬ
SCANWEB, Finland
Тираж 63500 экз.
Номер подписан в печать 13 октября 2003 г.

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации № 015835
Учредитель Дмитрий Мендрелюк



◆ Два цифровых фотоаппарата Genius G-Shot P313!



стр. 25

◆ TFT-монитор ACER!



стр. 141

◆ Видеокарта ALBATRON FX5800!



стр. 141

◆ Видеокарта Leadtek WinFast A280LE TD!



стр. 142

◆ Видеокарта Leadtek WinFast A280 TD!



стр. 142

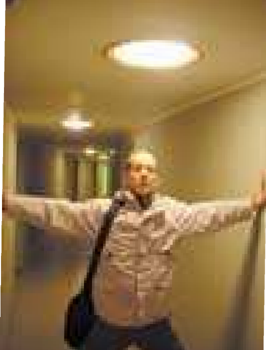
в номере



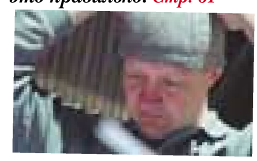
36

В центре безнадежно заспамленной ЖЖ-сцены тесная прокопченная Интернет-землянка. В ней на грубых бесплатных аккаунтах сидят Тушканчик, Олег Михайлович Хажинский, Брайан Бойтано, Пепелац С Краденой Гравицаппой.





Критики хочешь? А не будет. Что написалось – то написалось. Да и написалось в целом вполне прилично, внятно, доходчиво. Приятны и «модные» врезки-комментарии-документы (приказы Минчего-то, «отклики коллег») – это можно красиво, очень вкусно заверстать. Понятно, что у каждого будет СВОЕ, поэтому вот такая – весьма реалистичная – форма хороший кирпичик в общую стену. Которая, как я надеюсь, будет очень пестрой – по стилю, по форме, по подаче. И это правильно. Стр. 61





Игры в номере

Реклама в номере

в номере #100

содержание CD

game.exe 11 2003

Игры

The Lord of the Rings: The Return of the King

«Lock On: Современная боевая авиация»
World Racing
Judge Dredd: Dredd Vs. Death



NHL 2004
Worms 3D

Патчи

Silent Storm v1.1 RUS

Драйверы

nvidia Detonator 45.32

Музыка

FireFly's Stronghold: Crusader (избранные треки)

Wallpapers

23 юбилейных .EXE-валпейпера

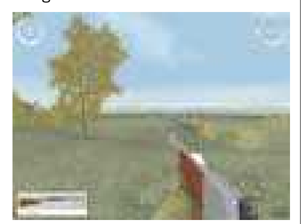


Содержание .EXE DVD #11‘03

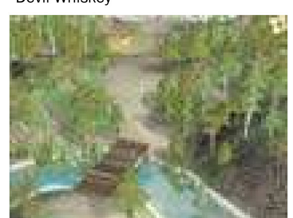


.EXE-ВКУСНОСТИ
Редкие .EXE-фотографии:
204 уникальных кадра из жизни редакции в 2003 году

ИГРЫ
Экшены
The Lord of the Rings: The Return of the King
Beyond Good and Evil
Chaos Legion
Cold Zero: The Last Stand
Judge Dredd: Dredd Vs. Death

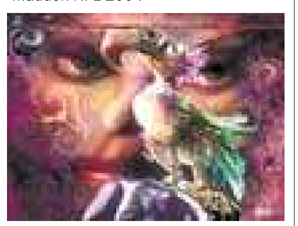


Gorky Zero
Hidden and Dangerous Deluxe (полная версия)
The Hobbit
Mace Griffin: Bounty Hunter
Worms 3D
Квесты
A Journey to the Center of the Earth
Law and Order II: Double or Nothing
РПГ
Devil Whiskey



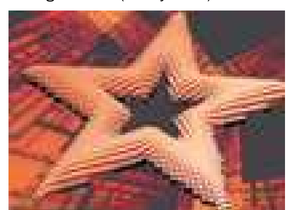


Гонки
World Racing
Hot Rod: American Street Drag
Симуляторы
«Lock On: Современная боевая авиация»
Wings of Honour
Deer Hunter 2004
Hunting Unlimited 2
Спорт
NHL 2004
Tiger Woods PGA Tour 2004
Madden NFL 2004



Стратегии
The Lord of the Rings: War of the Ring
Robin Hood: Defender of the Crown
Empires: Dawn of the Modern World
Once Upon A Knight (Knight Shift)
Lords of EverQuest

ДРАЙВЕРЫ
nvidia Detonator 45.32
Omega Drivers (Catalyst 3.7)





ПАТЧИ
Silent Storm v1.1 RUS
Pirates of the Caribbean 1.02r RUS
Raven Shield v1.41
Kreed v1.1

СЮРПРИЗ
В.Г. Сорокин, «Землянка», пьеса
Уникальная запись, сделанная во время гастролей театральной .EXE-труппы в Кемеровском ДК «Металлург»!



Демосцена
Encephalon and Nahkolor — NIWOOD
Mankind — Grafikal Jihad
Marshals Syndeecate — Superacidity
Melon Dezign — I Feel Like a Computer
MovSD — SOR
Rocketscience — 3000
Stravaganza — Euskal 11 Invitation
Tpolm — Ninja in a Box





УТИЛИТЫ
AquaMark 3
SiSoftware Sandra 2004 9.89
Mozilla v1.5 RC2
Opera 7.20 Final
Nero 6.0.0.19
ACDSee 6.0.0.0065
QCD Player 4.02

САУНДТРЕКИ
Assembly 2003: лучшая музыка
Baldur’s Gate II: Shadows of Amn
Stronghold: Crusader





Hunter: The Reckoning

WALLPAPERS
.EXE: 23 юбилейных .EXE-валпейпера
Age of Wonders, A Journey to the Center of the Earth, Breakdown, Chaos Legion, Clive Barker’s Undying, Dino Crisis 3, Halo 2, Knights of the Temple, Legacy of Kain: Defiance, Lords of EverQuest, Rise of Nations, The Lord of the Rings, The Movies, The Temple of Elemental Evil, Twisted Metal: Black Online



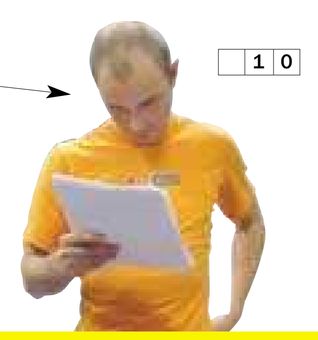


ВНИМАНИЮ ЧИТАТЕЛЕЙ, все еще раздумывающих переходить ли им на DVD-диск!

Милые, любезные, родные!
Редакция межпланетного журнала Game.EXE искренне мечтает когда-нибудь (и чем раньше — тем лучше) перейти на выпуск ТОЛЬКО DVD-диска. Согласитесь, он того заслуживает! Более того, в планах межгалактической редакции — комплектовать DVD КАЖДЫЙ номер журнала, а это значит, что Game.EXE без дисков (конечно, DVD) не будет вообще! Пожалуйста, будьте готовы к катаклизму ЗАРАНЕЕ. Купите DVD-ROM в ближайшей аптеке. Завтра же. Слышите: завтра же!

Новости





Клуб фаршированных голов

Поскольку о грандиозной махинации с датой релиза Half-Life 2 всем и так уже известно, начнем с животрепещущего. Шеф московского бюро уважаемой в миру информационной корпорации CNN с высокой трибуны официального и одноименного англоязычного сайта самопроизвольно объявил 10 октября крупным русским праздником: датой изобретения водки. Поздравляем, товарищи!

Летять утки

В своем повествовании умник не только указывает дату изобретения чудесного лубочного напитка — 1503 год от Р.Х. (против реального 9 века до н., конечно, э.), но и поясняет этимологию слова: «маленькая вода». «Diminutive», «little» — какая разница? Читатель ведь тупица, правда, коллега? Зато отныне каждый пьющий водку русский, с точки зрения просвещенного сообщества, делает по-маленькому. Чудная нация.

Абсолютно созвучный вышеописанному наплевательский подход к потенциальному клиенту демонстрирует и Valve, мать обоих Half-Life'ов. На пару с издателем Vivendi Universal предводитель Valve-команчей Гейб Ньюэл (Gabe Newell) развел грандиозные фанфары на весь мир аккурат перед обещанным в конце сентября релизом игры. К слову, на нынешней E3 Гейб катал лишь неинтерактивные ролики. На ECTS, проходившей ровно за месяц до объявленного релиза, изумленному взору профессионалов индустрии предстали ТЕ ЖЕ САМЫЕ набившие оскомину записи. Живую игру так никто и не видел.

Последующие события развиваются в духе бульварных детективов. За несколько дней до конца сентября Vivendi, запинаясь подобно первокласснику на концерте, сообщает о переносе даты выхода Half-Life 2 «на недельку попозже». «Ладно, неделю можно потерпеть», — пожимаем плечами мы, не ожидая Великого Непристойного Апокалипсиса.

Ровно через семь дней на мировой информационной арене объявляется Гейб Ньюэл, в лохмотьях, кровоподтеках и слезах. «Только не это!» — ахает общественность. — «Именно оно!..» — слегка заикаясь от пережитого ужаса сообщает Ньюэл. Итак. Со слов Гейба получается, что плохие нехорошие дурные хакеры, гогоча и отрыгивая непристойности, бесшумно ворвались в девелоперскую локальную сеть Valve и ПОХИТИЛИ оригинальный код Half-Life 2. Оный уже появился в свободном доступе в Интернете, а вслед за ним — «бета-версия» игры, якобы скомпилированная похитителями-вундеркиндами из умыкнутых исходников за прошедшие пять суток.

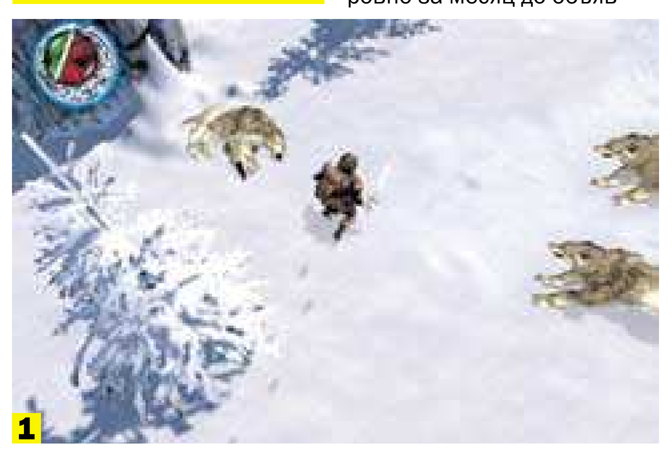
Мировая общественность с видимым удовольствием проваливается в прострационный коматоз. Девелоперы плечом к плечу выражают солидарность и соболезнования. Доярки и шахтеры обязуются выследить тварь-гада в Сети и что-нибудь ему поучительно отрезать. Гейб Ньюэл, страдальчески закатив глаза, объявляет о переносе релиза КАК МИНИМУМ на апрель 2004 года. Vivendi Universal немедленно сливается с горизонтов, заявив, что надавить на Valve не может, мол, вожжи в руках американских девелоперов. Занавес, овация. Все свободны. Вы, читатель, свободны.

А вот у нас есть вопросы. Можно? «Похитили» — это как? Copy или Move? Если игра просто скопирована, почему спикер Vivendi отпускает йодли следующего содержания: «Украдена треть кода Half-Life 2. Разработчикам придется заново переписать ее»? Если игра скопирована и затем стерта, зачем злоумышленникам выкладывать код в Интер-

1 **Страшно-ужасно! В Dungeon Siege мы этих волков били, били и били. И вот опять.**

2 **Движок страшноват, беднoват и кривоват. Но что нам, РПГ-кабанам, уродливый игродвижок? Была бы эпика.**

3 **При ближайшем рассмотрении белое пятно на переднем плане оказывается чем-то вроде собачки. Ветеранов Fallout бросает в хладный пот: «Шо, ОПЯТЬ?!».**



1


2


3

нет? И не могут ли спецы Valve сходить по одному из указанных доброжелателями адресов и скачать украденное, простите, взад? Редколлегии Game.EXE также очень не нравится факт отсутствия бэкап-копии кода у такого серьезного и опытного разработчика, как Valve. Неужели нет? Или откат к бэкапу оттянет релиз на целых четыре месяца? О'кей, украдены CD-ключи. Новые генерируются четыре месяца? Их все равно сломают. Да, утянули multiplayer-код, теперь его могут использовать читеры. И за это всех алчущих накажут «как минимум» четырьмя месяцами маринования?
Если на секунду перестать концентрироваться на ублажении Гейбова горя, можно увидеть интересный натюрморт. Игра официально отложена на четыре м., но вместо разъяренных (обманутых) заказчиков, уже проплативших pre-order-коробки, вокруг Valve витают сонмы сюсюкающих, крайне позитивных обывателей. Они готовы заплатить за игру еще раз — просто из мелодраматического порыва «помочь ближнему в беде». Отметьте: в постыдной задержке виноваты уже не девелопер и издатель, а безымянный висельник и ренегат, вор и пропойца. По правилам, тот же человек застрелил JFK и прятал в Ираке оружие массового п.. Мы его знаем: это Курильщик.

Не забывай, что ты комми

Охотой на ведьм ныне увлекается не только Valve. Blizzard, например, взяла и аннулировала 403000 (четыреста три тысячи!) аккаунтов battle.net. За читерство, волокиту и стяжательство, не иначе. Больше всех досталось обладателям лицензионного StarCraft: 276000 остались без крова и теплых скафандров. Какой-то, право, ГУЛАГ.
На третьем месте в нашем хит-листе обосновалось Центральное разведывательное управление США с идеей создания компьютерной игры. Видимо, вслед за бравой армией США, промывающей молодые мозги с помощью инновационных технологий, ЦРУ решило «...создать КИ, позволяющую профессионалам-аналитикам почувствовать себя в шкуре террориста. Это поможет определить уязвимые для терактов цели и предотвратить жертвы среди мирного населения и массовые разрушения». У-ух! Обучающая террористов программа, созданная на деньги ЦРУ. Вот это — высший пилотаж!
Среди прочих новостей скоропостижно ушедший в отставку (кадровые перестановки? финансовые проблемы?) президент LucasArts и Ubi Soft, закупившая Питера Гэбриела (Peter Gabriel) лично для «создания музыкальной атмосферы URU: Beyond Myst».

Из ада

Сейчас я заплачу. Они возвращаются!
Наши французские комдегарсоны из Ubi Soft объявили о покупке следующей игры великого русского симокудесника Олега Медокса — Battle of Britain. Сколько блистательных дней и ночей подарила чудесная одноименная игра (тогда в исполнении LucasArts: «Their Finest Hour») будущим авторам .EXE в поросшем мхом 1989 году. Детали проекта неизвестны, скриншоты недоступны, но мысль уже радостно бьется о стенки аквариума. Олег, мы молимся, не подведи!
На сладкое — новости для любителей ролевого пафоса. Человек с двадцатилетним стажем в Индустрии, изготовитель Wasteland и Fallout, мистер Брайан Фарго (Brian Fargo) возвращается с ремейком Bard's Tale (!!!) под мышкой. Ух! 1988 год выпуска, двойной турбонаддув, спортивные сиденья, полный подол ностальгических сантиментов, обмороки и крики «моя первая любовь» в толпе фриков. Правда, Фарго не собирается тупо ставить старый паровоз на новые рельсы. Аналитики .EXE отмечают педалирование слова «бард» в речах маэстро. Скорее всего, сие означает присутствие в игре единственного протагониста, Барда, мастера на все руки, музыканта, волшебника, бойца. Партия спутников суммонится (!) спеллами. Движок похож на Dungeon Siege. Тяжелый акцент на проработку сюжета, искрящиеся тонким юмором диалоги, а также интеллигентные развязки квестов. Шоты — перед вами. Релиз — предположительно в грядущем году. Viva la vita!

P.S. Удержаться и не заикнуться о проекте Bloody Waters: Terror from the Deep? Вы шутите. Симулятор акулы-людоеда! Наивно, супер.

Человек из Киммерии

Для многих все начинается с «Конана-Киммерийца» Virgin Interactive. Сквозь ткань ужасной низкобюджетной поделки просвечивала несомненнейшая Гиперборея — самый притягательный мир, когда-либо созданный воображением человека. Культ Сета приказал долго жить, Тот-Амон рухнул в шахту, игра о Конане завершилась. Следующую пришлось ждать двенадцать лет.

Гиперборейская чума
Нынче Конан совершенно неожиданно оказался у словацкой (местами даже чешской) компании Cauldron, авторов Chaser. Странно, что в эпоху, когда все порядочные разработчики на сон грядущий два часа мечтают о лицензии на «Возвращение короля», кто-то еще верит в хищных обезьян Роберта Говарда и без тени улыбки вкладывает в руки своего героя меч Атлантов...
Старая школа. Неужели семь операционных систем спустя я снова увижу эти джунгли, пустыни и города, втянусь в дежурную схватку с уличной бандой (так, чтобы сюжет и кровь разогреть), а после — в не менее дежурную, но с ночной стражей (чтоб знали свое место)? Жестокая радость в сердце.
Конечно, Киммериец далеко не в объятиях девелоперов Blade of Darkness или Morrowind. Конечно, перед нами TPS сравнительно низкого полета. Хотя сегодня это единственный массовый жанр («взгляд из-за плеча», как говаривал один аквилонский палач), достойный бицепсов, трицепсов и первобытной простоты жизненных взглядов Конана; приходится мириться и с мультиплатформенным хвостом, доводящей до слез камерой, а также рычагами, тайными плитами в полу и, вероятно, стокилограммовыми кубиками (ребята, у вас что — инструкция по возведению TPS на стенке висит? Ну зачем? Где это сказано, что любой экшен от третьего лица должен быть как Tomb Raider?). Хотелось бы, конечно, чего-нибудь более тонкого, нежели откладывание 30% геймплея «под адвенчуру»... Хотелось бы шедевра.
Тем не менее на наши аккумулировавшиеся десять с







1 Мариан Холлер, пиар-полубог Cauldron.

2 В несомненный плюс — детальность хвои и глубину прорисовки, в несомненный минус — кое-как намалеванный закат и воду, какой не должно быть в эпоху «Морровинда». Вероятно, многоплатформенность все-таки сказывается.

3 А вот настоящего королевского водопада в шесть каскадов мы не видели уже очень давно. Молодцы — да и освещение вполне уютное.

4 Если бы не здоровенный меч Атлантов, Конана легко можно было бы принять за режущего вьетконговцев Рэмбо. Это только мне кажется, что он и впрямь метит соперника пронаркотизированным взглядом?

Conan

www.conangame.com
жанр: Экшен
дата выхода: 4 квартал 2003 г.
разработчик: Cauldron (www.cauldron.sk)
издатель: TDK Mediactive (www.tdk-mediactive.com)

лишним лет вопросы отвечает Мариан ХОЛЛЕР (Marian HOLLER), пиар-полубог Cauldron.

Game.EXE: Мы слышали, будто эпический фэнтези-прожект является давней мечтой Cauldron, лелеемой чуть ли не со дня основания компании... Это правда? Вы с самого начала возжелали Гиперборейскую эру или, быть может, подумывали о конструировании собственной вселенной?
Мариан ХОЛЛЕР: Конкретно решение делать игру о Конане возникло, когда мы заканчивали Chaser. Вместе с тем все мы с детства обожаем романы о Киммерийце и давно рассуждали о том, какую великолепную жанровую игру можно было бы сделать на эту тему. В мае 2002 года наш издатель приобрел лицензию на героев Роберта Эдвина Говарда, и вот результат — еще до конца 2003-го вы сможете полюбоваться на наше видение Гипербореи.
.EXE: Как по-вашему, в чем секрет вспышки лихорадочной активности Conan Sales Company? Бродят слухи о новом фильме, заявлены книжная серия, комикс и мультиплатформенная игра... А ведь, казалось бы, дни Конана-варвара безвозвратно сгинули вместе с восьмидесятыми.
М.Х.: Я думаю, Конан не может умереть. Созданный воображением Говарда мир настолько огромен, что просто обязан время от времени околдовывать ту или иную творческую личность на планете. Сам Конан — один из тех абсолютных героев, разрабатывать которых посчитает за честь любой писатель, художник или девелопер. Мы очень рады, что лицензия досталась именно нам, поскольку мы знаем и любим своего Конана. Но чем больше будет шума вокруг фильма, комикса или хотя бы нашей игры, тем активнее Гиперборея начнет лишать сна других разработчиков.
.EXE: А вот очень принципиальный вопрос... «Конан-варвар» или «Конан-разрушитель»? И не знакомы ли вы с какой-нибудь из прежних (более чем скромных) игровых инкарнаций Конана, начинавшего еще на восьмибитных консолях?
М.Х.: Думаю, что «Варвар» выигрывает с большим отрывом (Джон Милиус! Оливер Стоун!), но «Разрушитель», при всех его недостатках, тоже подкинул нам пару идей. Хотя главный источник вдохновения — печатное слово. Из конановской литературы пошла вся атмосфера, ощущение Гипербореи. Также очень помогли комиксы — в смысле дизайна городов, персонажей, оружия... На «Варвара» мы опирались, планируя эпические сражения. В старые игры играли, как же, мы ведь буквально высасывали информацию о Конане из всего, до чего только могли дотянуться...
Все-таки прогресс — великая штука. Бог на стороне современных технологий.

Два горца

.EXE: У вас будут дикие племена пиктов, плотоядные обезьяны, город Кордава — алмаз Востока, стигийские пески и даже последняя схватка на вершине затерянного в джунглях вулкана... Расскажите, как конструировался сценарий? Можем мы назвать «Конана» своего рода энциклопедией, путеводителем по миру Роберта Говарда, сборником величайших хитов Гипербореи?



3



4

М.Х.: Сценарий написал Ян Кантурек (Jan Kanturek), известный чешский переводчик Говарда и автор очень хороших рассказов. Стигийские пески стигийскими песками, но вообще наша цель — создать эпос, не только переполненный отсылками к Говарду, но привлекательный и для людей, никогда не слышавших о Гиперборее и знающих одного Конана — Маклауда.
.EXE: К какому стилю вы отнесли бы приключения Конана в исполнении Cauldron? Безжалостный говардовский стиль? Более современные истории Лиона Спрэга Де Кампа? «Новый Конан» Роберта Джордана или Гарри Тордлава?
М.Х.: Конечно, классический стиль — произведения Говарда и основанные на них комиксы. Ну и опять же — от фильмов никуда не деться, сражения и музыка растут оттуда... Кстати, мы имеем полное право в свое удовольствие играться с оригинальным саундтреком Базиля Полидуриса. Потрясающе, верно?
.EXE: Еще бы! Полидурис — почти классик... А что есть Conan 3D Engine, движок, разработанный специально под нужды меченосных сражений? Чем он может похвастаться в сравнении, скажем, с CloakNT?
М.Х.: Главное отличие от CloakNT — в мультиплатформенности. Conan 3D





1 Ах, какая стойка! Ах, какая камера! А вот и озерцо крови на полу, на котором следует обязательно поскользнуться.

2 Дань уважения «Язону и аргонавтам»? Маэстро Херрикхаузену, без сомнения, пришлись бы по вкусу сии скелетики. Но если из них и в финальной версии будет хлестать ведрами кровь, со мной сделается припадок смеха.

должен эксплуатировать весь технологический потенциал каждой платформы, на которую будет портирован «Конан». У нас есть спецгруппа программистов, которая только тем и занимается, что переписывает базовый код под PC, PS2, Xbox... Мы хотим на каждой системе утопить гашетку в пол, извлечь лучшую графику из ее «железа».
.EXE: Понятно, что всего с двумя рабочими шкалами (health и stamina) «Конан» не претендует на звание РПГ... Да и, конечно, не с руки Конану-варвару пятнать свое имя участием в чем-то помимо грандиозной мясорубки. Но экшен с расчленением — понятие растяжимое... Чего же нам все-таки ждать — серии сложных дуэлей в духе Die by the Sword, элементарной круговой раздачи Rune или же золотой середины Severance — Blade of Darkness?
М.Х.: Трудно сказать... После мясорубки Конан будет награжден «опытом», на который вы можете разгуляться, приобретая новые атакующие движения и сочленяя их в комбо. Каждая комбинация снабжена ярлычком с подробным описанием (когда применяется, как работает), поэтому выбрать, на что спустить нажитое кровью, очень просто. Можно, к слову, покупать и кое-какие небоевые штучки.
Мы стараемся сохранить баланс между файтингом и адвенчурой. Семьдесят процентов игры — безмозглая резня, остальное — головоломки и ловушки. Кстати, вам представится уникальная возможность собрать по кусочкам меч Атлантов (из «Конана-варвара»), без которого практически невозможно справиться со сверхбоссами.
.EXE: Небоевые скиллы? Зачем киммерийцу способности, не связанные напрямую с рассечением вражеского торса пополам?
М.Х.: Я не сказал — «скиллы»... Просто на «опыт» можно покупать не только новые комбо, но и быстрое восстановление здоровья, стамины или, скажем, повышенную концентрацию внимания. Все жутко дорого. Комбо без проблем можно взять где-то за 90 у.е. Но быстрая реанимация стамины за две «косых»?! Однако!
.EXE: Не существует ни одного романа или рассказа, в котором Конан хотя бы раз не «поскользнулся на растекшейся по полу крови»... В Cauldron намерены перевыполнять план по декапитациям и ампутациям, не мигая глядеть в лицо Древним Богам — рейтинговым ассоциациям и родительским комитетам?
М.Х.: Ух... если честно, мы больше склонны к компромиссу. Когда вы сечете когонибудь в «Конане», то, конечно, не останавливаетесь, покуда враг не захлебнется в крови. Но не стоит сильно рассчитывать на избыточные декапитации и китовые фонтаны крови. Во всем должно быть чувство меры — хотя я, как и вы, не могу представить сагу о Конане без горы свежепорубленных тел.

Гладиатор

.EXE: Появится ли хотя бы примитивная «экономика»: выпадающие из удушенных макак звонкие золотые, посещение постоялых дворов и оружейных магазинов, продажа и перепродажа краденого?.. Не следует забывать, что Конан заработал свою репутацию не только как варвар, пират и король, но и как лучший вор во всей Аквилонии! Неужели в Кордаве нам не позволят обнести хотя бы одну башню из слоновой кости, в один вечер спустить награбленное и в нетрезвом виде лупить по загривку некстати подвернувшегося верблюда?
М.Х.: «Конан» — в первую очередь экшен, поэтому мы не будем отвлекать вас визитами к кузнецу или сбором бесполезного металла с покойников. Наша история очень плотная, концентрированная: Конан мстит за загубленных родственников, и каждый, кто встанет на его пути, получит полметра хладной стали в брюхо. По городским достопримечательностям ползать элементарно некогда.
.EXE: А существуют ли в мире «Конана» какие-то альтернативы «хладной стали»? Понятно, что хороший маг — мертвый маг, хороший арбалетчик — арбалетчик с отрубленными руками, но все-таки? И как насчет перспективы загрызть гигантскую змею белоснежными киммерийскими зубами?
М.Х.: Конан всегда полагался только на ближний бой, а не на презренные арбалеты. Магия будет, но только у подлых чернокнижников, с которыми разговор короткий.

Насчет зубов не знаю, но мы позаимствовали другую фирменную черту Говарда: все оружие Конана будет двуручным. Двуручный меч, двуручная секира, двуручная булава... Видели в ролике, как Конан исполняет «вертолет» с мечом Атлантов?
.EXE: Да уж... А вот проскальзывала информация о неких NPC, с которыми Конан будет контактировать... В их отношениях все на самом деле серьезно или колоритные соратники — только комедианты для вставных роликов?
M.X.: Да, будет вор женского полу, зовут Зайрин. Красавица! Длинные светлые волосы, глаза цвета бутылочного стекла, бледная кожа... С NPC Конан должен время от времени общаться на предмет ключиков к расследованию, но с собой на дело брать их не надо. Поматросил — и бросил.
.EXE: Сколько врагов могут атаковать Конана одновременно? Насколько разительно отличается ИИ бешеного борова от ИИ городского охранника?
M.X.: Скока точно в граммах? Все зависит от ситуации, прогресса в игре, уровня сложности... Много. ИИ разнится по поведению, владению разными видами оружия, тактикой групповой обороны... Зверюшка в лесу идет прямо на Конана и грызет его, пока не сдохнет. Солдаты умеют прятаться за щитами, звать подмогу... У каждого врага — щедрый набор спецификаций.
.EXE: Поведайте нам об Арене. Гладиаторские бои — лучшее, что происходило в «Конане-варваре»! Как мы понимаем, продемонстрированная на E3 арена — особый многопользовательский режим, по большому счету — классический файтинг... Похоже, «Конана» стоит приобрести только ради участия в этом vs-режиме. Онлайновые перспективы? Количество участников шоу? Можем мы рассчитывать на, скажем, выход слепого мастера кунфу, ловко раскручивающего над головой золотую «руку» на длинной цепочке?
M.X.: В «Конана» можно играть по GameSpy. В vs-режиме будут 16 арен и 16 персонажей, некоторые из сингла, некоторые — специально откалиброванные для гладиаторства. Разные боевые стили, тонны остро заточенного железа, усеянные смертельными ловушками колизеи... Насчет кунфу — дождитесь нашествия модов. Мод с обрисованным вами парнем я бы сам купил за любые деньги. Клянусь.
.EXE: Пазлы... Если бы Конан-варвар встретил на своем пути пазл из той породы, что бытуют в современных TPS с легкой руки Лары Крофтовой, он сел бы на холодную землю, проклял Крома и громко заплакал. Успокойте нас, пожалуйста: нам ведь не придется тягать туда-сюда метровые рычаги, наступать на плиты и охотиться за здоровенными ключами от Черных киммерийских гор?
M.X.: У меня для вас пренеприятное известие: рычаги и плиты с энтузиазмом наличествуют. Но не как у Ларочки. Мы надругаемся только над вашим мозгом, а не над пальцами — прыгать не нужно.
.EXE: Оригинальный арт, бытующий на официальном сайте, совершенно великолепен. Смело можно ставить на обложку эпической фэнтези-саги. Чья это рука? А кто, кстати, адаптирует для вас Базиля Полидуриса?
M.X.: Наш художественный руководитель — Милан Дубницки (Milan Dubnicky), он нарисовал все скетчи и уровни, в какой-то мере основываясь на старых комиксах «Марвела». Музыкой занимались наши любимые Юрай Каркус (Juraj Karkus) и Любомир Рутткай (Lubomir Ruttkay), которые сотворили нечто феноменальное. Настоящая киммерийская музыка.
.EXE: Заготавливать ли нам, в связи с многоплатформенностью, геймпады для ПК-версии «Конана»? И, пожалуйста, расскажите об умной, без сомнения, камере, следящей за похождениями Киммерийца.
M.X.: Насчет геймпадов не знаю... Лично я в «Конане» на ПК предпочитаю клавиатуру и мышь. А камера... с этим был какой-то ужас... Пришлось разработать сложную систему наблюдения за Конаном и уровнями: как фиксированные камеры, так и свободноплавающие, а еще автоматическое переключение между ними... Есть, конечно, камера, управляемая непосредственно игроком, и вид от первого лица.
.EXE: Может быть, Cauldron владеет секретной информацией о новом кино про Конана — не намекнете ли нашим читателям о взаимосвязи фильма и игры? Есть ли уже какие-то планы на дальнейшее развитие лицензии? И нельзя ли уточнить дату релиза «Конана»?
M.X.: Единственное общее звено между игрой и фильмом — персона Конана. Насчет развития — будем ждать реакцию игроков... Мы по-прежнему твердо намерены выпустить «Конана» в четвертом квартале сего года.

Беседу вел Фраг Сибирский.

Ножик для девочек

«Нет ничего идеального. Это трюизм», — как-то раз отрезал ББ в разговоре, не имеющем к Raven Shield никакого отношения. Тем временем в одном из офисов Ubi Soft велась разработка кургузого дополнения к главному и единственному тактическому шутеру.



1

Rainbow Six 3: Athena Sword
www.raven-shield.com
жанр: Тактический шутер
дата выхода: 2004 г.
разработчик: Ubi Soft Milan (www.ubi.com)
издатель: Ubi Soft (www.ubi.com)



2

1 **Так, должно быть, выглядит игровой режим Capture the Enemy, где серьезные с виду спецназовцы стреляют друг в друга резиновыми пулями.**

2 **Волшебные закаты Средиземноморья укутывают улицы, причалы и дворики в нежные пастельные тона. Нет, определенно, дизайнеры Athena Sword не имеют права на ошибку.**

Bigger, longer and uncut

Представляете, они там опять занимаются разной ерундой. Кому нужны новые режимы и уровни, когда доподлинно известно, что играть на локации Prison из оригинальной Rainbow Six 3 можно бесконечно? То есть всегда. Вместо еды и сна. Все, что надо запатчить, уже давно запатчено. Общественность, а точнее, заинтересованная ее часть, успешно растворилась в нирване и о пошлых двадцатидолларовых допматериалах мечтает куда меньше, чем о новой серии игры. Но — не делают! Не торопятся, понимаете ли, с анонсом. Размеренно стригут купоны. Кроме того, то и дело заставляют уважаемые игровые издания чувствовать себя неловко: мы, может, и хотели бы преподнести вам пальчики оближешь-пахнущую горочку откровений на воотакенном блюде, но все, на что сподобился Николо ЭТОРО (Nicola Aitoro), продюсер Athena Sword, — это список новых орудий смертоубийства из семи наименований, закутанный в сладкоголосые пиар-басни. Таким образом, перед вами не столько интервью, сколько иллюстрация к современному устройству игроиндустрии с неотъемлемым аддоностроительством после каждого сколько-нибудь успешного продукта. Пожалуйста, не огорчайтесь. От дополнительной порции эфира хуже точно не будет.

Милан... Две бутылки водки, пожалуйста

Game.EXE: Бон джорно! Rainbow Six 3 получилась именно такой, как мы мечтали, о чем свидетельствует инкрустированный повышенной гигантскости черными бриллиантами Nash Vybor Award. А вы довольны результатами проделанной работы и тем, как публика встретила игру?

Николо ЭТОРО: Третья часть вышла потрясающей. Меня, человека, знакомого с RS3 более чем близко, до сих пор не перестает удивлять приятное чувство: стоит запустить игру — и я уже весь там, внутри, на поле боя. Движок Unreal, наша титаническая работа со звуком, ИИ, персонажами и окружением — все словно скреплено невидимым цементом, делающим игру цельной и самодостаточной. И, поверьте, с Athena Sword все будет ничуть не хуже.

.EXE: Итак, первый аддон. Против кого на сей раз выступит ненаглядная Rainbow Team?

Н.Э.: Само собой, придется столкнуться со старыми знакомыми Guiterrez (кто такие? Понятия не имеем. Спросили-то для галочки. Никогда не морочились с сюжетом в играх по дядюшке Тому и вам того же желаем. — **М.Б.**). Они раздобыли где-то толстенный финансовый канал и теперь помышляют о покупке модного химического оружия... Хотя, секундочку! Никаких спойлеров.

.EXE: Традиция Rainbow Six — продуманная до мельчайших деталей архитектура, пропитанные особым настроением и, что ли, злым боевым духом локации. Какими будут новые


выходной
неограниченный доступ
интернет
23:00 пятница
09:30 понедельник
тариф "Выходной.Неделя"
$5/неделя + 1 час в будни
тариф "Выходной.Месяц"
$19/месяц + 5 часов в будни
дополнительный доступ
$0.5/час с 21:00-09:30 $1/час с 09:30-21:00
все налоги включены
ZENON N.S.P.
www.zenon.net
reg@zenon.net
(095) 956 1380
регистрируйся: (095) 995 1060, 234-0056, 745-7171; имя: demo; пароль: demo; http://www.zenon.net/services/dialup/

уровни как в мульти-, так и в синглплейере?
Н.Э.: Основной упор будет сделан на Средиземноморье. Это хорошо знакомая нам местность, обладающая, как утверждают наши дизайнеры, неплохим потенциалом. К примеру, первые две миссии будут проходить поздней ночью в Милане. Представьте: великолепная средневековая архитектура, узкие улочки типичного итальянского города... Разумеется, каждый уровень будет наделен особенным характером и геймплеем. Они все будут разными. Поэтому придется постоянно разучивать новые трюки... Сдюжите? Впрочем, уверен, вам не привыкать, и вы с удовольствием устроите массакр во дворе замка с бесконечным числом окон и, стало быть, потенциальных снайперских позиций. Равно как и в тихом, обдуваемом всеми ветрами миланском парке... Что еще? Будет одна очень необычная локация, устроенная из настолько больших открытых пространств, что мне даже ничего не хочется про нее рассказывать — игроки должны увидеть это сами.
.EXE: А встретим ли мы традиционные ремейки уровней из прошлых игр серии?
Н.Э.: Безусловно. Классических уровней будет три: Embassy (Steel Wind) из самой первой Rainbow Six; Siberian Base (Sargasso Fade) из Rogue Spear; Subway (Virgin Moon) из Urban Ops. Реинкарнировать их было сплошным удовольствием. Мы знали, как хороши эти карты с точки зрения геймплея и баланса. Теперь, помимо прочего, они и выглядят на «пять с плюсом».
.EXE: Битвы срывающегося с катушек спецназа под Ave Maria... Нам хотелось поставить время и пространство на бесконечный повтор и навсегда остаться в том особняке! Стоит ли ждать от Athena Sword берущих за душу изюминок, подобных этой?
Н.Э.: Гм... Вот, оказывается, чего ждут наши русские поклонники! Обязательно учтем. Но от первого аддона — извините! — подобных перформансов ожидать не следует.

Visit our website

.EXE: Нисколько не хотим умалить достоинства синглплейера, но Rainbow Six 3 большей частью был любим нами за незабываемый многопользовательский опыт. Появятся ли новые режимы игры, особенности, твики?
Н.Э.: Мы добавим восемь многопользовательских уровней (плюс восемь из «сингла» и три «классических») и четыре новых режима игры. Старые, понятное дело, никуда не денутся. Итого — давайте сосчитаем — можно будет выбрать из девятнадцати уровней и восемнадцати режимов. Конечно же, вас интересуют подробности. О том, что такое Adversarial Terrorist Hunt и Adversarial Scattered Hunt, любой желающий может справиться у первой серии Rainbow Six. А вот режим Capture the Enemy создан с чистого листа. Его суть: каждое попадание обездвиживает врага на десять секунд, за которые вы должны заковать его в наручники. Освободить попавшихся смогут только их товарищи по команде. Режим примечателен хотя бы тем, что в финале не будет ни одного трупа. Следующий тип игры — Kamikaze. Один из «зеленых» снабжен внушительным взрывпакетом, обезвредить который можно только на вражеской базе. «Красные» тем временем должны прорваться на базу «зеленых», чтобы завладеть детонатором...
.EXE: Не совсем понятно, при чем тут японские смертники, но звучит потрясающе. Но продолжим. Солнце тоже не без пятен, и даже к Rainbow Six 3 у нас есть несколько вопросов. К примеру, пули, успешно пролетающие сквозь деревянные стены, задумчиво останавливаются перед такими же деревянными полами и потолками. Будет ли исправлено это досадное упущение?
Н.Э.: Вынужден вас расстроить. Исправим, но лишь частично — здесь все упирается в движок и геометрию уровня.
.EXE: Теперь главный вопрос: какие модели оружия будут добавлены в Athena Sword? Нам, преданным поклонникам, очень не хватает, например, продукции фирмы SIGARMS (их пистолетами пользуется британская САС).
Н.Э.: Из новых «пушек» будут, поименно: Beretta 93R, SM4 CQB (в реальной жизни известная как Spectre M4), G3KA4, OT-S14 Groza, M1014 (она же M4 Super90), SL8-2 и M240G. Ни больше ни меньше.
.EXE: Дико извиняемся, но мы все-таки не в силах сдержать свои глупые мелкие придирки. В Rainbow Six 3 нельзя было использовать оптику с пистолетами, что в свете суперпопулярных в Сети пистолетных разборок является серьезным недостатком. Также очень сильно не хватало лазерных прицелов. Итак, расширится ли список дополнительного оборудования?
Н.Э.: Друзья, не все сразу! Дождитесь следующей полноценной серии, и тогда...



1 **Интересно, нам кажется или спецэффекты выстрелов были усилены ровно в три раза?..**

.EXE: Ясненько: всего лишь аддончик... Далеко не каждая успешная игра может гордиться столь же преданными поклонниками, как Rainbow Six 3. Их (нас!) много, но главное заключается в том, что они истово любят игру, готовы проводить в битвах круглые сутки, готовы делиться друг с другом информацией, редкими материалами по CQB (Close Quarter Battle), а с разработчиками — новыми, зачастую бесценными идеями. Вы к ним прислушиваетесь, общаетесь с ребятами?
Н.Э.: Ответ, безусловно, утвердительный. Все патчи, что вышли для игры на сегодняшний момент, были созданы при помощи сообщества игроков. Мы постоянно работаем, чтобы сделать игру более стабильной и доступной для модмейкеров. Это безумно сложно — когда видишь коробки с готовым продуктом в магазинах и, казалось бы, ничто не сдерживает тебя от спокойного почивания на лаврах. Но мы не забываем об игроках. В конечном итоге все, что мы придумываем и затем воплощаем в игре, делается исключительно для них. Для игроков.
.EXE: Very. Спасибо и — удачи!

Беседу вел Михаил Бескакотов.

Голоса

19

маша ариманова

Манхэттенский

Что лучше — Четвертая Игра Джейн Дженсен (Jane Jensen) (соответствующий квартал 2004 г.) или Четвертый Фильм Квентина Тарантино (10 октября 2003 г. и 20 февраля 2004 г.)?! Как по-вашему?

По крайней мере Джейн не призывает нас пущей аутентичности ради потреблять ее новый продукт, слегка опасаясь за свою жизнь в пропахшем кошками и набитом неграми кинотеатре с экраном, разрисованным граффити, и тремя сгоревшими колонками из четырех...

Но пора наконец задать вопрос: почему Джейн Дженсен? Почему не Лори Коул (Lori Cole), Лорели Шэннон (Lorelei Shannon), Кристи Маркс (Chirstie Marx), Жано Гейн (Gano Haine), трудившиеся бок о бок с Джейн и Робертой (Roberta Williams) над многими классическими проектами? Мы не будем ностальгировать по Габриэлю Найту (все воспоминания — сугубо прикладным манером) и особо глубоко заглядывать в будущее (в конце-то концов, Дженсен только-только завершила дизайн-документ), нет, в этот раз мы постараемся постигнуть анатомию мастерства.

У соперника Kill Bill еще нет названия (говорят, красивый вариант «Серое вещество» был зарезан из-за проблем с авторскими правами), и отзываться о нем следует как о «Проекте Джейн Дженсен», «Проекте Джейн», или просто «Проекте Джи». В январе 2003-го, перебравшись из Сиэтла в Нью-Йорк, Джейн с тремя партнерами основала Odyssey Digital Entertainment. Правда, работать над новой адвенчурной серией (да, как и «Убить Билла», «Проект Джи» — больше чем одиночная инсталляция. Скорее здесь мы ведем речь о пилотном выпуске) под крышей «Одиссея» начала одна Дженсен с наемным коллективом из The Adventure Company — партнеры вовлечены в онлайновые проекты разной степени тяжести... Перед дримкэтчеровской TAC были и Electronic Arts, и Microsoft, и проклятая (см. ниже) Vivendi Universal, но все квесты в наши время достаются Dreamcatcher. Чей Crystal Key, к слову, распространился по одной только Северной Америке в большем количестве экземпляров, нежели самые удачные адвенчуры Sierra On-Line. Вспомним при этом, что работы Дженсен считались малопродаваемыми даже по меркам «Сьерры»...

Ранний Стивен Кинг встречает Патрицию Корнуэлл. Настоящий, кристально чистый трехмерный квест! Что-что? Ох... Нет, это не будет новой игрой про Габриэля Найта.

Пресс-релиз «Проекта Джи» начертан Джейн собственноручно и вполне пригоден к цитированию: «Сие есть начало новой серии о похождениях отважного героя и прекрасной героини, расследующих паранормальные преступления. Звучит знакомо? «Секретные материалы»? Да что вы в самом деле. Герой — нейробиолог, героиня — престидижитатор с элементами ясновидения. И все паранормальное в этой серии будет по возможности гнездящимся в современности — не вампиры и оборотни, но потаенные ресурсы человеческого разума. Ранний Стивен Кинг встречает Патрицию Корнуэлл. Настоящий, кристально чистый трехмерный квест! Что-что? Ох... Нет, это не будет новой игрой про Габриэля Найта.»

Среди прочих источников вдохновения цитируются Crime Scene Investigation (главное телешоу думающего любителя квестов), «Баффи» и «Матрица» (Джейн всегда занимал вопрос «что есть реальность?»). Отметим, что в нейробиологии Дженсен заинтересовали главным образом такие фактоиды, как примеры фантомных болей в отсутствующих конечностях и слепые дети, рождающиеся со встроенным биологическим радаром (Бен Афлек?). Безымянный пока нейробиолог (Джейн подумывает над толстовским позывным «Левин». Ваши предложения?) угодил в автомобильную катастрофу, потерял жену и заработал кошмарные ожоги... Выросшая в мрачном приюте Саманта профессионально занимается фокусами и даже выступает в локальном клубе (богатейший квестовый потенциал). Из девяти глав «Проекта Джи» мы будем управлять Самантой в шести; кроме того, Сэм наделена кулинарной книгой полезных «заклинаний», из которой мне больше всего по душе зловещее заклятье «Почтальон из ада»: похищаем конверт, открываем над чайником, не оставляя следов, сканируем содержимое и, скажем, приписываем десяток нулей к общей сумме счета за электричество. Магия!

(Конечно же, в первой главе «Проекта» Саманта убеждает несчастного студента записаться на эксперимент безумного ученого, подделав письмецо от родителей бедняги.)

На официальном сайте Джейн (www.janejensen.com) можно прочитать главу из ее новой книги — «Уравнение Данте». Очень мудреная штука. Как утверждает сама счастливая авторесса, «ни одну из моих историй нельзя изложить в преде-



проект









▶Ах... Легендарный комикс из 32 страниц, вложенный в коробку с GK3. Отдам за него левую руку (во всяком случае, ниже запястья). Хотя бы для чисто иллюстративных целей.

▶Еще одна неуловимая вариация на темы Габриэля. ▶Портрет Найта работы Марка Брилла, автора одного из вышеприведенных комиксов. Между прочим — маслом.

▶Более приземленная альтернатива для воздыхателей Габриэля, направо и налево расходящаяся на всевозможных конвентах. Узнали? The Beast Within.

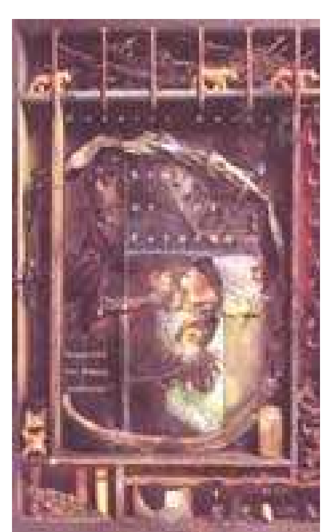
лах абзаца»... Игроки в Blood of the Sacred, Blood of the Damned согласно кивают. Мы, конечно, попробуем — из чисто спортивного интереса. Тут и гибсоновская идея материального мира как одной гигантской голограммы, и физические (!) законы добра и зла, и борьба спецслужб за овладение тем самым Уравнением, — Дженсен, как и любого нормального писателя, и в квестах, и в книжках интересуют только четыре темы: история, оккультные науки, философия и религия. Что интересно, книга была тихой сапой начата еще во время GK3, потом три года — на полных оборотах (обширные исследования в области каббалы и метафизики, плюс, конечно же, поездки на места), работу дважды пришлось перелопатить от и до, прежде чем итог удовлетворил и Джейн, и ее издателя («Дель Рэй»). Глубокое зондирование интересующих областей остается фирменной чертой Дженсен еще со времен первого «Габриэля», но грань между мистикой и научной фантастикой она перешла только во время работы над Dante's Equation.

«Проект Джи», по форме оставаясь детективом, как и ее прежние квесты, по сути будет серьезной фантастикой, экстраполирующей на грядущее последние достижения нейробиологии и парапсихологических исследований. 18 месяцев ушло только на написание «библии» — глава за главой, центральные головоломки, философия геймплея и тому подобные авторские излишества. Квесты без больших имен прекрасно обходятся без всякой философии, как, впрочем, зачастую и без «библии», и без геймплея... Пробежимся еще раз по самым пламенным моментам: Саманта, постигшая тайны телепатии и подлога, изуродованный толстовский ученый, сыплющий подробностями судебной медицины не хуже героев CSI, и, конечно, смутная дата выхода — четвертый квартал 2004 года.

Ну, с сюжетом-то в адвенчуре от Джейн Дженсен, думаю, все ясно. «Работа над четвертой книгой открыла передо мной принципиально новые приемы проработки сюжетных линий и характеров. С литературной точки зрения это, без сомнения, будет самый сильный мой сюжет — да, глубина, да, символизм, но при этом не забыт и живой пульсирующий нерв популярных ужастиков.» Кстати, западные коллеги однажды окрестили серию о Габриэле «самыми интенсивными квестами на планете». Уникальные черты Джейн — спокойный ритм, минимальное количество действия, загруженная в квест половина Интернета с поисковым ключом «оккультное», и при всем этом мирно лежащий сюжет способен рассечь надвое падающий волосок. Причем вдоль. (Что интересно, в романе Millenium Rising, опубликованном в 1999 году, и в новеллизации The Beast Within, сочиненной с нуля, в отрыве от игры, с которыми я имела радость свести знакомство на минувшей неделе, данная острота нисколечко не ощущается. Бывают прирожденные романисты, бывают прирожденные сценаристы... Дженсен нужны жесткие рамки сцены, локации, непринужденный диалог с шестнадцатью вариантами развития (Джейн — чудовищно недооцененный мастер диалога уровня как минимум Грэма Грина), чтобы чувствовать себя в форме.)

С литературной точки зрения это, без сомнения, будет самый сильный сюжет Дженсен — да, глубина, да, символизм, но при этом не забыт и живой пульсирующий нерв популярных ужастиков.

И с картинкой... Gabriel Knight 3 опередил свое время лет на двадцать и сегодня остается единственной РОС-



▶Нет, это не «Некрономикон» из фильма «Зловещие мертвецы». Хотя достать его не легче...

КОШНОЙ трехмерной адвенчурой. Джейн привыкла к фанатичному труду своих дизайнеров, а ресурсы The Adventure Company, опубликовавшей порядка сотни больших и малых квестов, в этом плане практически неограниченны. Изначально все действие намеревались поместить в вымышленный университет придуманного городка в штате Вермонт, но Джейн припомнила восторженный писк игроков по поводу Нового Орлеана и Мюнхена... да и перенесла все в реальную локацию. Сегодня фотографы охотятся за образчиками староевропейской архитектуры в учебных заведениях одного из северных штатов. Зато движок до сих пор не назначен. Уж один-то раз можно отказаться от статичных задников, сексуально притесняемых полигональными героями, «Дримкэтчер»?! Цитируя Дженсен («это лучшая команда художников, с которой мне только приходилось работать»), ждем скриншотов, истекая кровью (подвезут в начале декабря).

А вот о головоломках и аркадных врезках можно поспорить. Не секрет, что Джейн Дженсен любит вставные пазлы больше, чем кто угодно из ныне активных мастеров жанра (ха-ха). Помните Le Serpent Rouge? Или барабанный код из «Габриэля Найта»? Да, сложность подобных развлечений ничем не оправдана, да, угробленное свободное время «Сьерра» не возместит, но сравните марафон «Красной змеи» с любым из вставных пазлов Cryo Interactive. Разница в миллион световых лет. Да что там «Крио» — создатели «Фауста» и «Пророка и убийцы» (нет, это не нынешняя Arxel Tribe) не смогли добиться подобного. Отсутствие швов! Головоломки Дженсен уместны, потому что в каждом кадре ее квеста чувствуются груз многих лет исследований и труд, вложенный в толстенную «библию» (помните захламленные комнаты GK в эпоху недоразвитого пиксель-хантинга? 88% деталей плавно, как в загородном поезде, пролетали мимо уткнувшегося в солюшен потребителя), и ее желание хотя бы на два часа добиться от нас той же концентрации внимания и сосредоточения умственных сил до степени легкой телепатии понятно и более чем оправдано. Ваятели из Cryo же, во-первых, потратили на возведение головоломки столько же времени, сколько нам понадобилось для ее решения (минут двадцать), а во-вторых, воткнули ее сюда только потому, что без пазла игра выходила слишком короткой.

К слову — вы можете представить себе слишком короткую игру от Джейн Дженсен? Как и многие соратники по жанру, Джейн мыслит очередями, а не одиночными (конечно, второй «Габриэль» был задуман раньше первого, а третий — раньше второго), но под «серией» господа из «Дримкэтчера» и Дженсен явно понимают разные вещи. В наше время каждая глава Blood of the Sacred издавалась бы отдельной игрой... «Я уверена, что, отработав движок и производственный процесс, мы будем способны выдавать новую инсталляцию серии раз в девять месяцев, — дрожащей рукой выводит Джейн на своей страничке. — Они будут короче, чем «Габриэль Найт». Обязаны быть короче. Но я в жизни не писала игры, на прохождение которой способен уйти всего десяток часов!»

Уникальные черты Джейн — спокойный ритм, минимальное количество действия, загруженная в квест половина Интернета с поисковым ключом «оккультное», и при всем этом мирно лежащий сюжет способен рассечь надвое падающий волосок.

В «Проекте Джи» не окажется больших блоков головоломок (наподобие той самой «Змеи»). Идеал Джейн, как ни странно, в этом случае — «Сибирь» Бенуа Сокаля (Benoit Sokal). «Сутки «Сибири» — идеальная продолжительность.»

В свете фиаско Full Throttle! 2 тема аркадных врезок чрезвычайно болезненна. Если исходить из сюжетного посыла, «Проект Джи» далеко не Broken Sword III, над фехтованием и вождением легковых автомобилей в паранормальном близнеце-брате CSI дрожать не надобно. Джейн сравнивает аркадные секвенции «Джи» со сьерровскими ловушками времен AGI, приводя в качестве примера историческую разборку с болотом из King's Quest... Хммм. Не менее, чем скриншотов, ждем первых строк о рабочем интерфейсе. И как обстоит дело с фокусами Саманты? Обещают научить прятать монетки в ладони, зажимать их между пальцами, незаметно подбрасывать в чужие карманы или прятать в рукав.

Кроме того, возможен и многопользовательский режим (!!!) на две персоны. Представьте себе старый квест LucasArts, героями которого можно управлять синхронно с пары компьютеров...

Наконец — о четвертом «Габриэле». Он был близок и даже возможен, друзья. Вопли, собранные в ходе предпринятого Джейн зондажа поклонников GK (после которого мы немедленно всем творческим коллективом набросились на бедняжку с хищным интервью), были честно-благородно самым квестовым образом применены на публикаторе Vivendi Universal с целью заработать «зеленый свет» Габриэлю Найту... Vivendi интереса не выказала. Да. «Остается написать мою фамилию на стене павильона E3, — разводит руками Дженсен. — Хотите хорошую адвенчуру о Габриэле — звоните по этому номеру!»

михаил бескакотов



Easy Rider

Вы проснетесь однажды утром и поймете, что вам опротивели компьютерные игры. «Все, пора остановиться», – решите вы. Кое-как разгребете завалы дисков на столе, найдете записную книжку, обзвоните друзей. Выяснится, что пока вы правили галактиками, Серега открыл небольшой ресторан, а Паша, тот самый, с которым вместе просиживали ночи за «Спектрумом», завел семью и живет теперь в Беверли-Хилз.

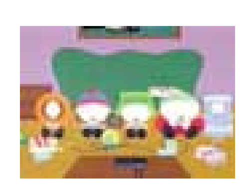
Стоит лишь однажды усомниться в правильности выбранного пути, как с вами начнут происходить всякие странные вещи. Вы решите прогуляться и выйдете на улицу. Все вокруг покажется таким большим, незнакомым, удивительным: Немудрено, ведь уже несколько лет вы не совали нос дальше палатки у метро, где жизнерадостный продавец вручал вам стопку релизов на болванках. Izonews – палатка у метро – табачный ларек/продуктовый/кожгалантерея – дом. Что может быть безобиднее этого маршрута? Разве может он привести к внутричерепному коллапсу, к патологическому отрыву от реальности, к опустошению?..

Зачем я играю? Зачем провожу дни и ночи в нарисованных мирах, гоняясь за фальшивыми впечатлениями?

Вы понуро зашагаете по тротуару, разглядывая проезжающие автомобили. Обезьянка внутри вас исподволь начнет подбирать для каждого из них ассоциацию из GTA. Что будет вертеться у вас в плейере? Даб из Vice City? Или что-нибудь из Джеспера Кида? Забудьте, у вас давно нет плейера, он был продан, когда не хватало на апгрейд.

Вы пойдете дальше, постепенно вспоминая, кто вы, откуда и зачем. Найти ответы на эти важные и, как неоднократно утверждали классики, вечные вопросы будет значительно проще, чем определить для себя: зачем я играю? зачем провожу дни и ночи в нарисованных мирах, гоняясь за фальшивыми впечатлениями, когда всюду жизнь, способная ухватить, увлечь и одарить щедрее самой лучшей компьютерной игры, стоит только протянуть руку?..

В поисках ответа будет выпита сотня чашек остывшего кофе, пальцы неоднократно пробегутся по пыльным корешкам на книжной полке, записная книжка с телефонами будет залистана до дыр... Попробуйте поставить вопрос чуть иначе: чем держат вас игры? Что дают они вам, разумному человеку, хардкорному игроку, давно узнавшему тайны игродевелоперской кухни, раскусившему все секреты, приемы и ходы этой индустрии грузоперевозок, этой цитадели искусного обмана? Неужели вы до сих пор верите в чудеса и ждете от игр новых, не испытанных до сих пор ощущений? Думаете, закабаленные законами бизнеса программисты и художники подарят вам что-нибудь большее, чем набор расставленных в хитром порядке wow-факторов? Не надоело кувыркаться в неглубокой луже современного информационно-развлекательного пространства со всей его удручающей предсказуемостью и неминуемыми разочарованиями, с плоскими шутками и наигранными эмоциями, записан-






▶В восьмой серии пятого сезона замечательного мультсериала South Park доходчиво объясняется, что может произойти с людьми, чрезмерно увлекающимися компьютерными и видеоиграми.

▶Первое упражнение требует элементарных умений в обращении с коробкой передач, взамен награждая вас стойким иммунитетом к автосимуляторам и ненастоящим автомобилям вообще.

▶Настоящее интерактивное приключение! На его базе можно ценой небольших усилий домыслить себе практически любой 3D-шутер, когда-либо выходивший или собирающийся выйти на планете Земля.

▶Самое главное и сложное упражнение. Сконцентрируйтесь!

ными на компакт-диски и упакованными в пластмассовые коробки? Что предложит вам остервенело ожидаемый Half-Life 2, кроме необходимости несколько миллионов раз исполнить при помощи контроллера нехитрую комбинацию действий? Думаете, он удивит вас? Покажет доселе невиданное? Вы ведь листаете «Полигон» в непонятно зачем покупаемом журнале Game.EXE, заходите на www.gamesindustry.biz и www.gamasutra.com? Не надоело обманываться, измышлять несуществующие подуровни, угадывать первоисточники в очередном смердящем болоте из цитат и кросс-культурных отсылок? До каких пор можно плевать в лицо собственному воображению? Ведь только оно, драгоценное, помогает разглядеть в очередном блокбастере нечто большее, чем набор механических действий, завернутых в яркий фантик. Скажите: к черту игры! Попробуйте отбросить все лишнее, включить фантазию на полную катушку, убить Дьябло не подходя к компьютеру, проехаться на серебристом Porsche 911 Carrera 4S, сидя в одолженной у приятеля «копейке». Не получается? Вот вам несколько упражнений, которые помогут навсегда избавиться от пагубного пристрастия к идиотской жвачке для слабоумных американских детей, известной как «компьютерные игры».

Для прохождения лечебного курса вам понадобится Интернет. Известно, что сегодня эта компьютерная сеть из результата научных изысканий угрюмых и неком-

Счастливый учу





- Цифровой зум x4 и объектив с автоматической фокусировкой
- Разрешение для фотографий: 2048x1536, 1024x768, 640x480 пикселей
- Разрешение для видео: CIF 320x 240 (15 кадров/с)
- Автоспуск с задержкой на 10 с
- Цветной тонкопленочный жидкокристаллический дисплей на 1,5 дюйма с пультом выбора режима
- Встроенная автоматическая вспышка с устройством для устранения эффекта красных глаз
- Габаритные размеры: 105 x 55 x 41 мм (ширина x высота x глубина)
- Предусмотрен USB-порт и выход на телевизор (NTSC/PAL)

Модель G-Shot P313 имеет тонкопленочный жидкокристаллический дисплей, функцию устранения эффекта «красных глаз» и вспышку. Цифровой зум x4 приближает предметы, на которые вы наводите фокус.
Камера обтекаемой конструкции очень удобно ложится в руку, а ее цвет создает особый стиль. Скользящая крышка, защищающая объектив, легко сдвигается вперед и назад. С задней стороны G-Shot P313 находятся элегантные ("под хрусталь") кнопки, которые выполнены из приятного материала и позволяют легко управлять камерой.
Вы сможете хранить фото- и видеоматериалы во встроенном флэш-ОЗУ на 8 Мбайт, которое позволяет снять 38 фотографий нормального качества с разрешением 640x480 пикселей или 19 фотографий наилучшего качества с разрешением 2048x1536 пикселей. Память фотокамеры может быть расширена с помощью флэш-карты и мультимедийного контроллера.
Изображение можно передать в компьютер при помощи входящего в комплект USB-кабеля. Имеется выход для просмотра фотографий и видео на экране телевизора.
Технология датчика изображения ПЗС с реальным разрешением 3,3 мегапикселя позволяет получать настоящее живое изображение, а программное обеспечение PhotoVista и PhotoSuite — достичь поистине удивительных результатов при обработке фотографий, слайдов и цифровых изображений.



www.genius.ru

Приз предоставлен компанией "Бюрократ"

муникабельных студентов превратилась в лучшее место, где можно незаметно для себя состариться. Пристрастие к компьютерным играм постоянно загоняет вас в Интернет, где вы проводите массу времени, занимаясь неизвестно чем и поглощая совершенно ненужную вам информацию. Да что там, вы живете в Интернете! Со временем, если будете делать успехи, вам удастся победить и эту болезнь.

Итак, упражнение первое доступно по адресу www.shockwave.com/sw/content/redline_rumble и представляет собой неброский, примитивный, кристально тупой симулятор популярного в последнее время стрит-рейсинга. Чтобы вас не хватил кондратий, первое упражнение довольно сильно походит на компьютерную игру в привычном для вас понимании. Вам предстоит выбрать машинку (не раздумывайте ни секунды, они все одинаковые, это необходимо в терапевтических целях) и промчаться по прямому, без единого поворота, участку трассы. Вы автолюбитель? О, автоманьяк? Пересматривали 2 Fast 2 Furious шесть раз и даже не заметили, насколько этот «фильм» кретинистичен? Ваше сердце бьется чаще при виде сверкающего спорткара? Вспомните это ощущение, выпрямите спину, сосредоточьтесь — и вперед, ныряйте в трафик! Видите, ваш соперник подрезает еле плетущихся «цивилианов», так чем вы хуже? Решительней переключайте скорости, обгоняйте по встречной! Играйте полчаса, затем прислушайтесь к своим ощущениям: вы больше не замечаете убогой графики и низкокачественного звука, вам совершенно плевать, что происходит на экране. Вы — стрит-рейсер, лучший в городе и, возможно, в мире. Ничто не сравнится с вашей «тачкой», и уверенность в этом заставляет вас самодовольно улыбаться.

Переходим ко второму упражнению. Оно находится по адресу www.flagmes.com/game.php?id=xiaoxiao.swf и легко демонстрирует каждому желающему всю ущербность увлечения высокотехнологичными 3D-шутерами. Поначалу вам будет казаться, что персонажи и окружение слишком схематичны. Не спешите. Попробуйте поиграть. Видите, как кинематографично валятся трупы из окон, как изящно выныривают из-за углов все новые и новые гады? Это мафия? Якудза? Защищают склад ядерных боеголовок? Или, может быть, это замаскированные под людей пришельцы из космоса? Или Адские Демоны Из Преисподней? Какие только сюжеты вам ни придут в голову во время выполнения этого упражнения! Глупо рассчитывать, что у создателей очередного рвотного, утыканного трусливыми ESRB-рейтингами блокбастера получится придумать лучше. А машину-то видели? Наверняка до смерти перепугались, когда она вынырнула из подворотни! Еще повезло, что там не было автоматчика... А как вам сцена с рукопашной? Ну? Разве может с этим поспорить какая-нибудь «серьезная», «большая» игра?.. Я знаю, что вы сделаете сразу после окончания финального ролика — начнете играть сначала. Однако сильно не увлекайтесь, есть еще третье упражнение.

Зайдите на www.arseiam.com/fx/5-5.htm. Это РПГ. Помните, с каким трепетом поднимались по лестнице к «транспортному» насекомому в Morrowind? То был чистой воды фикшн, натужная выдумка, чтобы заставить вас поверить в несуществующее, сотканное из скучного программного кода пространство, напичканное марионетками, неспособными связать двух слов без помощи сценариста. Все это сейчас не модно и отдает отвратительной антинаучно-фантастической гнильцой. Ваше воображение способно на большее, оно легко удовлетворит самую болезненную прихоть несостоявшегося путешественника, приключенца и авантюриста. Представьте: вы уходите от преследования, сидя на выкраденном из вражеского стойла верблюде, карманы набиты золотом, очки опыта зашкаливают, за вами мчатся разъяренные моджахеды на «Гелендвагенах» с установленными на крышах минометами, но ваша верная скотина несется, высунув язык, ей неведома усталость, и вот вы перепрыгиваете через гигантскую пропасть, преследователи не успевают вовремя затормозить и вместе со всей своей машинерией скатываются в бурлящую далеко внизу горную реку... Незамысловатый вращательный механизм, реализованный в этом упражнении, поможет поначалу стимулировать ваши фантазии, но когда погоня достигнет кульминации, вращение следует прекратить — оно будет только отвлекать вас от ярких и незабываемых впечатлений.

Вас больше никогда не побеспокоит желание провести неделю безвылазно около монитора, тыкая курсором в дурацкие нагромождения полигонов. Постепенно уйдет боязнь солнечного света...

Тренироваться необходимо ежедневно по нескольку раз, постепенно снижая продолжительность каждого из упражнений. Через неделю могут появиться головокружение и тошнота, а к концу второго месяца вы приобретете крепкий иммунитет к любым компьютерным играм. Вас больше никогда не побеспокоит желание провести неделю безвылазно около монитора, тыкая курсором в дурацкие нагромождения полигонов. Постепенно уйдет боязнь солнечного света, и вы снова научитесь общаться с людьми, не нашаривая при этом указательным пальцем клавишу «Т». Безусловно, вы будете покупать коробку-другую в год, но только для того, чтобы проверить производительность новой видеокарты. Играть не будете. Совсем. Потому что — зачем вам эти глупости?..

олег хажинский

Герои вчерашних дней

В обществе потребления хорошим тоном считается обсуждать с коллегами по работе, друзьями и родными проблемы выбора того или иного товара. Автомобили, мобильные телефоны, новые тарифы МТС, Hi-Fi-техника — вот круг вопросов, которые можно поднимать в приличном коллективе без опаски прослыть чудаком или неудачником.

Месяц назад я попытался соскочить с колеса Сансары и сделал последний в жизни выбор, оплатив услуги Sony Online Entertainment с помощью кредитной карты Visa. Бог мой, как же я был слеп.

From: Haelon
To: Eboh Papor
Subject: Re: DL44?

Спасибо за добрые слова, Eboh, но, к сожалению, я не могу вам помочь. Я действительно хорошо делаю CDEF-оружие, но уровень моей компетенции на данный момент (Мастер-ремесленник и Инженер дроидов) не позволяет мне изготовить пистолет, о котором вы спрашиваете. Тем не менее я с удовольствием порекомендую вам хороших оружейников, которые наверняка решат вашу проблему.
Во-первых, вуки по имени Biggsghost. Обязательно поговорите с ним! Biggs — мой друг с начала времен. Во-вторых, Ramuh Caldero. Его магазин находится в двух шагах от моего дома и там всегда хороший выбор оружия. Свою пушку я купил у него по очень и очень разумной цене. Кроме того, он хороший человек. В-третьих, попробуйте спросить у вуки Albinobakka. Непременно сошлитесь на меня! Простите еще раз, что не смог помочь вам лично.
С уважением, Haelon.

Это свободная страна, черт побери, в которой каждый лох может накопить на хорошее оружие!

From: Biggsghost
To: Eboh Papor
Subject: Re: Re: DL44?

Привет, Eboh,
Буду счастлив помочь! Я могу изготовить DL44 или DL44 Metal, по вашему выбору. Кроме того, у меня есть весьма удачные образцы Scout Blaster'ов. На скрепке — ссылка с координатами моего магазина на Татуине. Я подготовлю несколько пистолетов для продажи и могу подписать их вашим именем, если это интересно. Только дайте знать, что согласны, — я вижу, мой приятель Haelon передал вам контакты сразу трех оружейников.
All my best, Biggs.

From: Thayne
To: Eboh Papor
Subject: Re: Re: DL44?

Я рекомендую обратить внимание на FWG5 или Scout Blaster. Ни один пистолет на данный момент не может сравниться с этими двумя. DL44 на самом деле — крайне неудачная модель.
Thanks, Thayne.

From: Eboh Papor
To: Thayne
Subject: Re: Re: DL44?

Уважаемый Thayne,
В данный момент я есть использовать Enott Scout Blaster (48-99/2.5). К сожалению, я не сертифицирован для использования FWG5. Что мне делать? Купить ваш Scout Blaster или ждать уровня Pistol 3 Medium Sidearms и приобрести Striker или Power 5?

From: Thayne
To: Eboh Papor
Subject: Scout Blaster

Eboh,
Мои бластеры значительно лучше того, что вы сейчас применяете, поэтому я рекомендую вам апгрейд. Возможно, вы будете использовать мой Scout Blaster до уровня Pistol 4 и перейдете сразу на FWG5, потому что Striker и Power 5 — это жуткий отстой.

From: Eboh Papor
To: Thayne
Subject: Oh no!

Уважаемый мистер Thayne,
Вчера мне не хватило пары тысяч







▶Один из самых известных русских олигархов в «Звездных войнах» Garrick Dallas (справа) и его партнер по бизнесу позируют для Game.EXE.

▶Времена Ultima Online с ее фонарями, лопатами и кирками безвозвратно ушли в прошлое. Перед вами — один из крупных автоматизированных добывающих комплексов, собственность Garrick'a.

▶Таинство сотворения композитного шлема (Composite Armor). Дорогая шмотка, такую сможет позволить себе не каждый.

для покупки вашего потрясающего Scout Blaster. Стоять глубокая ночь, и я решив делать еще несколько миссий завтра. Накопив нужную сумму, я возвращаться в ваш магазин и вижу... что ТОТ САМЫЙ бластер за 7000 cr уже продан. Какая досада! Когда можно ждать следующей партии?

From: Thayne
To: Eboh Papor
Subject: Re: Oh no!

Очень сожалею о происшедшем — вендор продал эту модель в мое отсутствие. У меня есть в ассортименте Scout Blaster'ы чуть слабее (59-119/1.7), что совсем неплохо, учитывая их цену — 4000 cr. Купите один из них и ждите FWG5. Я собираю материал для новой партии, но сырье сейчас идет низкого качества, и я не гарантирую, что смогу повторить партию Hi End Scout Blaster'ов в обозримом будущем.

Переписка, с фрагментами которой вы только что, надеюсь, с большим интересом ознакомились, имела место на самом деле. Или не имела — все зависит от того, насколько реальным считать происходящее на одном из американских серверов актуальной в этом сезоне MMORPG Star Wars Galaxies (SWG). Для меня, скажу сразу, события были более чем реальны — около трех дней я был занят исключительно проблемой выбора нового пистолета.

Уровень моих достижений в масштабах вселенной SWG ничтожен — я novice marksman, пушечное мясо на ножках. Сотни инвалидов вроде меня бегают по песчаным дюнам Татуина, отстреливаясь от крыс и паучков. Тем не менее никто и ничто в этом мире не может лишить меня права гасить живность из ХОРОШЕГО ПИСТОЛЕТА. Надежного, скорострельного и с убедительной разрушающей силой. Это свободная страна, черт побери, в которой каждый лох может накопить на хорошее оружие!

Немного предыстории. Через три дня жизни в SWG я сделал ужасающее открытие: в этой игре не существует двух одинаковых Scout Blaster'ов. Как и двух одинаковых хитиновых панцирей. Любую деталь туалета или оружия необходимо долго и тщательно выбирать. При этом цены на предметы героической утвари формируются, что называется, рыночным способом. Другими словами, вы можете купить на базаре совершенную рухлядь за много-много денег или, как это сделал я, случайно обнаружить в Thayne's Weapon Shop неподалеку от Базы повстанцев на Рори исключительных достоинств Scout Blaster ВСЕГО за семь тысяч кредиток. И потерять его на следующее утро — навсегда. Рана, нанесенная мне анонимным покупателем МОЕГО бластера, отказывалась заживать. Я научился оценивать качество оружия интегральным показателем damage per second и... окончательно лишился покоя. Еще два дня назад я с радостью купил бы любой пистолет у обходительного оружейника Биггса, да еще с собственным именем на корпусе!

Держитесь крепче. Премудрости макроэкономики скоро можно будет изучать на практике в Star Wars Galaxies.

Сегодня я первым делом хватался за калькулятор, вторым — давил на кнопку «Cancel». Спасаясь бегством от ужасных обитателей сумрачного мира Рори, я попадал в лапы зверей еще более страшных. Я терял сознание в их пасти, валялся в болоте, сидел с задумчивыми видом, восстанавливая красные, зеленые и синие полоски, болтал с коллегами-охотниками, писал длинные письма оружейникам с других планет.

Встреченный однажды стрелок, поливая очередное исчадье ада из внушительных размеров карабина, посоветовал мне отправиться на Корелию, в магазин Нокса. «Это не будет пустой поездкой, — заверил меня герой, вкалывая себе лошадиную дозу стимулятора в вену на бедре. — Корелия — нервный центр, без покупки точно не уедешь». С этими словами он умер и, уже мертвый, отправил мне по почте координаты магазина Нокса. Собрав волю в кулак, я купил дорогущий билет на челнок до Набу (Рори, если вы забыли, — спутник Набу) и уже через пять минут вдыхал полной



▶Хороший мастер находится в вечном поиске Идеального ресурса. Взгляните на обилие характеристик: сложно найти две одинаковых жилы Beyrllius Copper.

грудью ароматы степных лугов красивой и скучной планеты. После Рори местные жители показались избалованными. Один оружейник предложил Scout Blaster с весьма посредственными характеристиками за 12000 cr. «У нас высокий уровень жизни», — сообщил он в ответ на требование снизить цену в два раза.

Прибыв на Корелию, я активировал координаты магазина Нокса и пустился бегом. Через пять минут физических упражнений мой герой уже стоял у заветных дверей. Магазин Нокса был закрыт.

Вечерело. В отчаянии я осел на крыльце злосчастного супермаркета. Мое виртуальное тело было изранено в многочисленных сражениях с животными, до которых никому не было никакого дела. Миссии, за которые я получал деньги, генерировались случайным образом в недрах бездушных автоматов массового обслуживания. Бесконечные «логовища» монстров, названия и внешний образ которых уже давно стерлись в моей памяти, создавались специально для меня и растворялись в воздухе, стоило мне отказаться от задания. Через 140 Lesser rats и семьдесят тысяч очков опыта я смогу получить нужную специализацию, куплю более мощный пистолет и смогу убивать Greater rats быстрее, чем они убьют меня... Подобная депрессия случается рано или поздно с каждым обитателем онлайновых РПГ. Между тем вокруг меня сновали персонажи, которым было явно не до рефлексии. Я встретил их великое множество, пока как оглашенный бегал от одного магазина к другому: стучал мышью в придурковатых вендоров, выписывал, сравнивал, прикидывал, качал головой и несся дальше. Указанная мертвым стрелком точка на карте действительно оказалась «нервным центром» — городом-магазином, в котором вполне можно заблудиться. Все эти здания построили игроки — вроде Thayne, Enott, Biggs и сотен других.

Эти люди не воины и не атлеты. Они едва ли владеют огнестрельным оружием и очень плохо обращаются с двуручными топорами. Ничтожная букашка, которую я могу убить одним только взглядом в перекрестье прицела, скорее всего, измордует их до смерти. Между тем именно они — короли мира. Мастера, фабриканты, бизнесмены. Олигархи. Они выкачивают полезные ископаемые из планетарных недр, изготавливают броню, оружие, медицинские препараты и продукты питания, строят дома, заводы, магазины, шахты.

Стоять глубокая ночь, и я решив делать еще несколько миссий завтра. Накопив нужную сумму, я возвращаться в ваш магазин и вижу...

Даже спасаясь бегством от агрессивных тварей в дикой пустыне, отважные герои рискуют столкнуться с экстракторами, фабриками по производству комплектующих и складскими помещениями — добыча и производство не останавливаются ни днем, ни ночью. Их склады заставлены товаром, их NPC-вендоры продают, продают и продают — зарабатывая хозяину деньги. Их имена стали брэндом. Их финансовые империи работают как часы. Да, они достигли всего своим трудом, и труд этот не был легким.

Но испокон веков самыми богатым и влиятельными обитателями онлайновых ролевых были самые сильные — воины и маги. Лучшие шмотки и оружие доставались настоящим героям — тем, кто мог убить самых опасных монстров. Это был естественный отбор — отчаянные и крепкие становились еще отчаяннее и крепче. Грубая сила и способность быстро убивать определяли твое положение на социальной лестнице. Разработчики Star Wars Galaxies решили ослабить влияние power gamers и дать шанс всем остальным. В результате они создали новый класс игроков, который спустя несколько поколений вполне можно будет назвать буржуазией. Представители нового класса, несомненно, играют в игру. Только игра эта не имеет ничего общего с той, в которую — по старинке — играю я.

Я сижу на крыльце, в лузерском арморе из костей какого-то гада, сквозь прореху в отсутствующем левом рукаве (не смог найти на базаре нужный размер) виднеется не первой свежести футболка, в руках — пистолет, который меня совершенно не устраивает. Вокруг по своим делам бегут владельцы дистрибьюторских сетей, хозяева линий по сборке стимпаков, дизайнеры интерьеров и специалисты по тюнингу вооружения.

Прикрываясь журналистским расследованием, выхожу на связь с известной в определенных кругах личностью — лидером ассоциации игроков Souls Hunters (www.swg.ru), человеком по имени Garrick Dallas. Физически Garrick находится в Питере, виртуально — обитает на сервере Bloodfin.

Гаррика вполне можно назвать одним из первых русских олигархов в «Звездных войнах». Мастер по производству армора, он оценивает свое состояние в два миллиона. Восемьсот тысяч наличными, остальное — в ресурсах, оборудовании и компонентах. Для справки: за одну миссию мне, червю, платят 700 cr.

«Правда, что крафтер может за день «поднять» тысяч двести?» — спрашиваю я его. «Сложно, — отвечает олигарх. — Для начала надо найти все необходимые для продукта ресурсы и выкопать их. Затем изготовить все компоненты. Из компонентов с дополнительными ресурсами собрать продукт (хорошего качества, дорогой). Много копать. Каждый харвес-

тер стоит денег. Если никто тебе не помогает, у тебя есть возможность поставить до десяти харвестеров маленьких и пять больших. Они просят энергию. То есть нужен ветряк (или что получше). Потом, надо иметь свою крафт-станцию, чтобы сделать пробник, провести эксперимент и получить чертеж. Чертеж надо отвезти на фабрику вместе с ресурсами, и она начинает производить компонент по чертежу (ей потребуются деньги и энергия). И это еще не все! Для сборки продукта, как правило, нужно несколько компонентов. Короче, фабрики три точно понадобятся».



Поиск залежей полезных ископаемых требует терпения и крепкого здоровья. Поэтому местные «нефтяники» и «газовики» хорошо бегают — транспортных средств разработчики в SWG пока не завезли.

Оказалось, что олигарху в «Звездных войнах» приходится не только много работать руками, но еще и следить за конъюнктурой рынка. Это настоящая война, в которой гибнут репутации и капиталы. Безусловным лидером рынка на сервере Bloodfin стала Империя Enott'a. Именно этот человек смог создать отличную группу поддержки, которая обеспечила его столь необходимыми ресурсами. Он завалил галактику относительно дешевым оружием среднего качества, вытеснив других производителей в низкорентабельную область hi end. Enott покупает энергию вагонами по два миллиона единиц, ведь ему приходится содержать около 150 харвестеров и бог знает сколько фабрик по производству оружия и компонентов. По слухам, состояние этого игрока оценивается в сто млн. кредиток, что равно примерно 10000 USD согласно последним котировкам E-Bay.
Garrick специализируется на арморе, сегодня в SWG это самая сложная и хорошо оплачиваемая профессия. По его оценкам, на втором месте — оружейники, на третьем — архитекторы/строители («вчера выложил одному 290К, а завтра придется платить другому 450К»), на четвертом — производители медицинских препаратов. И только на пятом — охотники за головами.
Впрочем, все это пока так... цветочки. Период первоначального накопления капитала, смутное время Раннего старта. Многие из сегодняшних миллионеров «поднялись» на ошибках в коде. Сегодня они не знают, куда потратить лишние деньги. Когда разработчики SWG доведут до ума систему «ассоциаций игроков» и добавят с новым аддоном «города игроков», начнется самое интересное. Корпорации, объединяющие несколько производителей, использование наемного труда... У Garrick'a уже подрастает второй персонаж, которому он прочит... политическую карьеру. Правильно, должен же кто-то руководить новым русским городом на Татуине?
Держитесь крепче. Премудрости макроэкономики скоро можно будет изучать на практике в Star Wars Galaxies. Ископаемым героям и охотникам за сокровищами придется чуточку потесниться. Вы не возражаете? Лично я — нет. Следующая неделя обещает быть нелегкой — пришло время сменить костяной армор на что-то более солидное.

P.S. Автор выражает искреннюю признательность Игорю Колесову (Garrick Dallas — [SH]) за помощь в подготовке материала. К сожалению, для более подробного рассказа о «городах игроков» нет места, зато в Интернете его навалом. Читайте на русском:
http://swg.ru/forum/showthread.php?t=2648,
и на английском:
http://starwarsgalaxies.station.sony.com/content.jsp?page=Player%20Cities.

александр вершинин



Верните канву

Этот выдох — результат скаровыгодного сотрудничества с Олегом Михайловичем Хажинским. Коллеге я благодарен вдвойне: святой человек снял меня с SWG, подменив на игле собственной персоной (см. его колонку), а в качестве компенсации за «Звездные войны» вручил Silent Storm. Баш на баш, addiction на addiction.

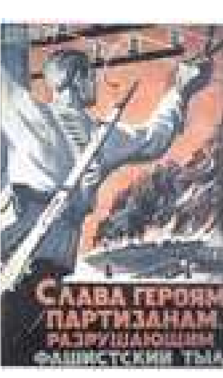
Треск в извилинах, trip the station, change the channel. Любящие единомышленники умудрились подарить мне на день рождения фильм Рюхеи Китамуры «Противостояние». Спасибо, родные, спасибо! Сев его смотреть, я не смог отделаться от ощущения, что передо мной кинематографическая инкарнация Silent Storm. Как и положено японскому трэш-боевику, борзоэпопея бодро стартует в фонтанах кровищи и пистолетно-пулеметных выстрелах. Клип-переросток, целлулоидный гламур, осенний лес и клюква крови: на душе праздник, гей-гоп-настроение. На пятнадцатой минуте фильмы вводная драка и не думает заканчиваться, лишь зачерпнув еще оборотов. На сороковой минуте я изрядно обеспокоился, а по прошествии часа стал в отчаянии собирать в уме мелкие осколки сюжета, чтобы прикрыть ими час даром угробленного времени. Ха! Наивный. Ровно на девяносто первой минуте главный герой, так и не взявший перекур на обед, разрубил второстепенному иванушке все суставы и оставил гнить частях этак в тридцати. На девяносто девятой похожего на премьера Коидзуми подонка взрывают из противотанкового ружья. «Моя реакция в 500 раз быстрее, чем у Майка Тайсона!» — отрыгивает реплику зомбак-полицейский тремя минутами спустя и отхватывает того же калибра. «Панцеркляйны в городе!» — звенит чайной ложкой в кружке моей головы.

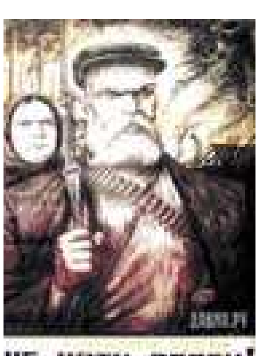
Silent Storm (SS) красива и многосложна, но играть в нее скучно. Однообразное действие становится приторным в любых декорациях — даже в люкс-апартаментах движка SS. Какой замечательной игрой она могла стать, кабы кто-нибудь позаботился о сюжете! Динамическая генерация задач — это мило и оригинально, но не дотягивает и до полумеры. Так, баловство. Я же говорю о Великой Любви русского народа к фашистам. Любовь, разумеется, взращена на ненависти и от того столь крепка. Вот ББ: люто обожает фрицев. У них такие кайфовые бравурные марши, не хуже наших, губные гармошки, «Лили Марлен», мотоциклы «БМВ» (с них впоследствии скопировали «Урал»), шестиствольные минометы, штурмовики-«лапотники», «мамка-яйки, мамка-млеко», «рус, сдавайся!», орднунг, «Королевские тигры», офицерские наборчики для маникюра, предатели-полицаи, альпийские стрелки, злые овчарки, пулеметчик Ганс, наконец! Море штампов, они висят на уровне глаз, знай срывай и укладывай штабелями в сюжет. И пафос. Зашибенный монструозный дай-прикурить, заложенная в каждую русскую подкорку ассоциативная база, возбудитель фантазии: надо лишь надавить на мозг в правильном месте.

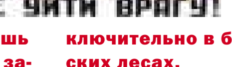
Момент величайшего триумфа — беседа с самим Ковпаком, который обязательно подарит вашему партизанскому отряду русское секретное сверхоружие — карманную гаубицу!

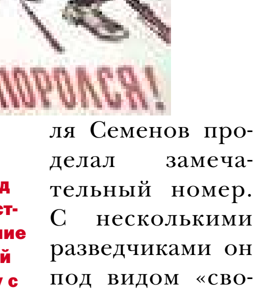
Ниваловцы ухватили главную немецкую фишку: это нация изобретателей. Самые лучшие приключенческие фильмы о войне в двадцатом веке построены на одном и том же сюжете. Крезануто-креативные, как мартовские зайцы, жители Германии придумывают сверхоружие (боевой газ, цеппелин, железнодорожные пушки «Бруно», ракеты «Фау», реактивные истребители и еще бог знает что), которое вся оставшаяся планета потом с великим потугом давит каким-нибудь Индианой Джон-

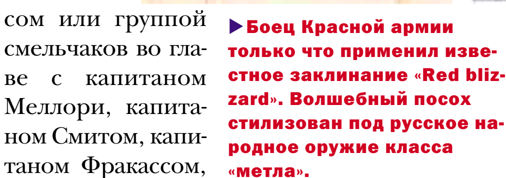










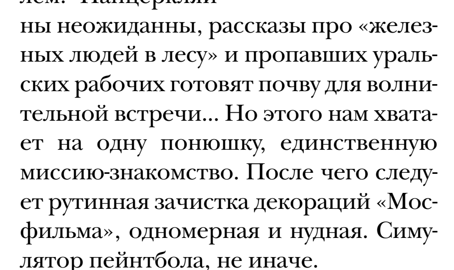


▶Боец Красной армии только что применил известное заклинание «Red blizzard». Волшебный посох стилизован под русское народное оружие класса «метла».

▶Перерезать канцелярскими ножницами линии высокого напряжения — лишь одна из многотрудных задач партизан-мутантов.

▶Портрет главного героя партизанской ролевой игры. На плече протагониста: помесь вороны со старушкой, редкое мифогенное существо, обитающее исключительно в белорусских лесах.

▶Закамуфлированный под фашиста лапотник демонстрирует мастерское владение техникой «Жизнерадостной выхухоли» в схватке сразу с несколькими вооруженными противниками.



сом или группой смельчаков во главе с капитаном Меллори, капитаном Смитом, капитаном Фракассом, капитаном Врунгелем. Панцеркляйны неожиданны, рассказы про «железных людей в лесу» и пропавших уральских рабочих готовят почву для волнительной встречи... Но этого нам хватает на одну понюшку, единственную миссию-знакомство. После чего следует рутинная зачистка декораций «Мосфильма», одномерная и нудная. Симулятор пейнтбола, не иначе.

Я не помню ни одной миссии Silent Storm, потому что все они одинаковы.

Я не хочу читать убогие донесения председателя колхоза, зато хочу видеть огромные зрачки честного и недалекого советского гражданина, нашедшего в лесу железного дровосека, слышать шум пневмодвигателей, треск сносимого бурелома и негромкую нелегальную молитву атеиста.

В первой же миссии за «наших» приходится оборонять деревню. Почему я не вижу сценку с лихими мотоциклистами в запыленных касках и очках со «шмайсерами» наперевес, входящими колонной в селение? Где испуганные жители, которые кричат мне: «Беги, сынок! Фрицы здесь. Много»? Наверное, это та «нейтральная сторона», чей молчаливый бесцельный ход мешает нашему с немцами обмену любезностями. Я не уверен. Могу, конечно, дорисовать все это в уме, но уж лучше посмотреть «Проверку на дорогах».

Каждая миссия требует режиссуры. Первое испытание неизвестного лучевого оружия на немецких автомобилях — супер! Супер без продолжения. Для саспенса я должен быть чуточку зрителем, внезапно видеть размытый силуэт в окне (и немедленно палить по нему), любоваться зумом на чудовищный гиперболоид, который вот-вот перезарядят трое неряшливых партизан, — и тогда моей зондер-команде капут! К черту формальности, хочу залечь за остовами сгоревших штабных авто и вести переговоры с диверсантами, рассказывать, какие у меня безумные снайперы, что под галифе у них белые уставные колготы с начесом, что гренадер — зверь, а партизаны одни в чужом городе и для них война моими стараниями вот-вот закончится... Пусть сдаются.

Хочу РПГ. А что? Движок, модели, боевая система, редактор уровней — готовы. Берем книгу Дмитрия Николаевича Медведева и делаем игровой ремейк «Это было под Ровно». С Толстым лесом, рейдом по Мозырским лесам. С героической обороной отряда Творогова, обложенного в деревенской избе подразделением фашистов и разменявшим дюжину своих на шестьдесят фрицев. С испанцем-механиком (Craft wonderous item) Ривасом и умеющим делать лапти (+5 Stealth) бойцом Королевым, предателями «гайдамаками» (Faction) и, обязательно, ночным партизанским походом голышом...

Вот, пожалуйста, готовая сценка, скриптуй прямо из первоисточника:

«Наш секретарь комсомольской организации (еще factions? — **А.В.**) Валя Семенов проделал замечательный номер. С несколькими разведчиками он под видом «своих» явился в штаб одной банды. Там сидели девять гайдамаковцев. Валя сказал, что он связной от их «собратьев». В разговоре один бандит заметил, что у Семенова хороший автомат.

— Автомат замечательный, я его забрал у красного офицера, — похвастался Валя.

Кто-то стал хвалиться своим автоматом. Семенов посмотрел и сказал:

— Ерунда! Мой лучше. Смотри, как хорошо работает!

Поднял автомат и одной очередью уложил всех...»

Так и вижу опции диалога: 1) Уложить бандитов длинной очередью (соответствующая функция уже есть в SS); 2) Продолжать разговор (Bluff); 3) Записаться в отряд и сдать соратников (Change faction).

В запасе масса квестов. Работа связным между городом и партизанами, подрыв немецких поездов (обязательно близ станции Здолбуново и с помощью большой чемоданной мины), захват «языков», спасение местных от угона в Германию и разведывательная деятельность в логове врага персонажем суперразведчика (никакой иронии!) Николая Кузнецова. А момент величайшего триумфа: беседа с самим Ковпаком, который обязательно подарит вашему партизанскому отряду русское секретное сверхоружие — карманную гаубицу, и научит делать сокровенное комбатантское блюдо — колбасу. И не нужны никакие панцеркляйны. ■

Тема

Первая глава

Эта история произошла на ваших глазах в Живом Журнале (LiveJournal.com) в сентябре — начале октября с.г., по одному из Интернет-адресов, в одном из закрытых локальных онлайн-сообществ.

Заметили ли вы ее? Не беда, если нет. Сейчас мы вам все-все, без прикрас и фигур умолчания, с минимумом правки представим. Все как есть. Все так, как было. Испод. Изнанку. Кухню. Техпроцесс. Жизнь. Нашу. Чувства. Наши. Зачастую в не очень дипломатических выражениях (мамы, внимание! дети до 18-ти — не стоит!) и, иногда, в совсем уж раздрызганных, непубликабельных чувствах. Непривычное, даже странное желание, да? Ну, один раз за восемь с лишним лет и сто выпусков, наверное, можно... имеем право. Быть самими собой. Не изображениями в глянцевом журнале, не изящнословесными строчками в рецензиях, а теми, кто мы есть.



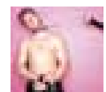
Первая глава

Изошедшая играми жгучая осень, одному изданию вот-вот стукнет сто номеров. Цифра пошлейшая, проходная, никого ни к чему не обязывающая, но традиции есть традиции, и они заставляют стучать по клавиатуре, вспоминая, сублимируя, рефлексируя. Сначала мучительно, нехотя, после тридцать третьего китайского напоминания общередакционной совести, потому что нет ничего тяжелее, чем писать о себе, если ты живешь одним днем, от вдоха до выдоха, а потом – ближе к дедлайну (все как всегда!) – энергичней, махом. Впрочем, не обманитесь: «энергичней» в данном случае вовсе не синоним слова «жизнерадостней». Но как еще можно описать состояние спресованной до плотности черной дыры горячечно-конвейерной журналистской жизни, на которую одно за другим свалились под два десятка релизов и демо, будь-он-не-ладен-юбилей, удивительное желание именно к 100-му номеру «увековечить» себя не только пером, но и тайной до сей поры коллективной страстью – лицедейством (смотрите же нынешний DVD) и т.д. и т.п.? Ну а если вам вдруг не захочется настоящей жизни, если вы вдруг захотите остаться при своих иллюзиях – просто пролистните эти страницы... ...чтобы вернуться к ним позже. Когда будет настроение. Когда отдохнете. Когда подрастете. Когда...


ДЕЙСТВУЮЩИЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛИ
Бахтиор Тадылбердиев (dllovich)
Брайан Бойтано (boitano)
Джедай Найф (jedi_knife)
Джек-Распотрошитель (doctorgull)
Иван Бодхидхарма-Помидоров (ivanbodhidharma)
Мауриция Аримейн (nvolochkova)
О. Денисий (odenis)
Олдман Крост (oldman_krost)
Олег Михайлович Хажинский (megakaban)
Пепелац С Краденой Гравицаппой (gravizappa)
Тушканчик (jerboa)

17 сентября 2003 г.

В центре безнадежно заспамленной ЖЖ-сцены тесная прокопченная Интернет-землянка. В ней на грубых бесплатных аккаунтах сидят Тушканчик, Олег Михайлович Хажинский, Брайан Бойтано, Пепелац С Краденой Гравицаппой. На всех, кроме Тушканчика, сопротивленца строгих взглядов и вообще старообрядца, арендованная в ЦАТРА военная форма времен Великой Отечественной – гимнастерки, галифе, хромовые сапоги, фуражки (последних, впрочем, не хватило, поэтому на некоторых солдатские советскоармейские пилотки). Кроме того, на малыше Бойтано легко заметить плащ-палатку. Посередине землянки стоит тайно вынесенный из МАИ ящик из-под противогазов, на ящике – компьютер, собранный Бахтиором Тадылбердиевым и Тушканчиком из комплектующих, присланных заморскими мастерами железных дел. В углу потрескивает... что же у нас там потрескивает?.. веб-камера, круглосуточно транслирующая ситуацию на фронтах в каморку Ивана Бодхидхармы-Помидорова.



ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ (12:31). Великий журнал Мегакабана только что стартовал! Здесь я буду писать обо всем, что меня не интересует!

ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ (13:33). Чувак, клевый пост! Продолжай в том же духе!
АНОНИМ (13:38). Ва-а-ау! Оооо! А ты выложишь сюда свои фотки? А у тебя есть ICQ?!
ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ (14:05). Re: Ва-а-ау! Да я так выложу — что тебе, сволочь, мало не покажется.



ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ (13:20). У меня появился новый друг! Разрешите представить: boitano. Кто он такой, я не знаю.
ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ (14:39). У нас горе – в ЖЖ появился тушкан-убийца, некий jerboa.
БРАЙАН БОЙТАНО (13:32). Megakaban добавил меня в «друзья». Почему? Зачем? Мне кажется, это не приведет ни к чему хорошему.

Gravizappa пишет всякое. Есть подозрение, что он сектант.
Oldman_krost. Нас всех выдадут мылы, блн.
Jerboa. And I have a ro-o-o-om. It's not my ro-o-o-om.
Odenis. Батюшка!

ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ (14:34). Хорошего точно не будет. Будет много плохого.
ПЕПЕЛАЦ С КРАДЕНОЙ ГРАВИЦАППОЙ (далее — просто ПЕПЕЛАЦ) (15:38). Ну так посоветуйте товарищу, где нажать, чтобы мыло скрыть.
ДЖЕДАЙ НАЙФ (09-18 10:57). Думаешь, Скар сам не справится?

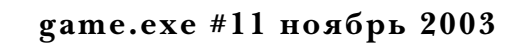
ТУШКАНЧИК (15:08). Какой уродский дизайн получился, надо менять!
ТУШКАНЧИК (16:22). Секьюрити! Дима нас всех спалит, клянусь.

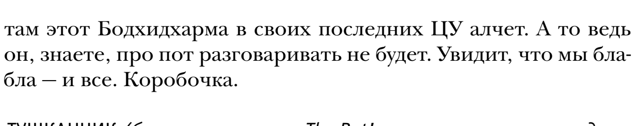
ДЖЕДАЙ НАЙФ (20:04). Не, Фраг спалит...
ТУШКАНЧИК (23:36). А сам-то, сам! Не-ка-ра-шо!

ТУШКАНЧИК (16:25). Примирение. А дизайн все-таки ничего. Придет Бойтано, ткнет в настроечки, малость ряшку вот здесь отрихтуем...
ТУШКАНЧИК (19:43). Фрустрация, в быту – облом. Ничего Бойтано так и не прикрутил, живем, как прибили молотком. Фраг пишет: «Аккаунт Frag Sibirsky lives no more. Пардон, по соображениям Высшего Блага разглашающий секретные сведения самим своим существованием ЖЖ удушен в колыбели. Треба, соответственно, новый гостевой аккаунт. Кто поможет сыну вдовы? Ну же, масоны?» Поможет масон Бойтано, Саша. Жди от него письма.
ПЕПЕЛАЦ (13:57). Скала. Хроника одного обсуждения.
– Эй, ребята, что там у вас происходит? Файтер уже второй день висит, а внизу активности нет.
– Да он еще и все выходные провисит – файтер, который камни кидает, ушел в задумчивость, и когда появится – неизвестно...
На экране картинка: на скале, ухватившись за воткнутый в трещину кинжал, висит человек с топором. Внизу трое. Здоровенный файтер в кольчуге и рогатом шлеме, переминаясь с ноги на ногу, нервно перебирает конец веревки. Рядом голый маг перевязывает какими-то тряпками другого мага, полумертвого.
Маг: Может, обвязать веревкой камень и попробовать докинуть? Камней много... Хотя не знаю, не высоко ли? И поймает ли он одной рукой?
Файтер: Не-е-е знаю... а вдруг я его собью?
Маг: «Собью»? А ты не бери здоровый камень, да и не докинешь ты его...
Файтер: Нет, не могу я... боюсь его задеть, или сорвется.
ДМ: Вот ситуация из реальной игры (онлайн-партия #1): один приключенец висит на высоте 20 м, держась одной рукой; другой, снизу, кидает ему тяжелый предмет (камень) с привязанной веревкой. Как высчитывать, будет ли доброшен камень? И как рассчитывать попадание? Я собирался вначале кинуть чек на силу, чтобы определить, долетит ли камень; затем рассчитывать попадание как дальнюю метательную атаку по AC, допустим, 8... Проблема в том, что параметры я пока беру с потолка. Ваши предложения, знатоки правил?
Знаток #1: Я конечно не ДМ, но из общефизических соображений следует:
1. Определить вес камня: двадцать метров вверх – это очень много. Элементарно может не хватить силы.
2. Опросить бросающего, как он приготовил снаряд и как собирается кидать. Можно сделать так, чтоб все это летело дальше. Простой вариант гарантированно не проходит.
3. Чек на попадание можно кидать на ловкость.
4. Дополнительный чек на ловкость – тому, кто ловит, поймал не поймал. (Критический промах в этом случае – упал со скалы!)
Но, если честно, по жизни вероятность успеха всей операции не превышает 10-15%. Главное – что там с этой веревкой ему делать, на стенке?
Знаток #2: Это должно быть в правилах! В правилах есть все! (Достает из-под стола несколько громадных томов, берет один, начинает его изучать.)
Знаток #3: Да, тут надо учесть, что камень на веревке – всякие там центробежные ускорения и т.д... А какова у веревки длина? Зная угол, можно определить начальную скорость Vo, а зная начальную скорость, можно определить ускорение, которое необходимо приложить. Только давайте не будем учитывать сопротивление воздуха (и его изменение по высоте) и массу веревки, а то с интегралами возиться тоскливо...
Знаток #4 (зевая, оглядывается вокруг, потом толкает под руку читающего): Слушай, а почему второй маг голый?
Знаток #2: Партия не взяла с собой бинты. А у мага – длинная роба. Была. Не мешай!
Знаток #4: Понятно. (Берет один из томов, с недоумением читает на обложке: «The Complete Guide to Sex for RPG's» и с увлечением начинает его перелистывать.)
Человек-на-Скале: А почему по AC 8? Я ведь не то что не уворачиваюсь – наоборот, поймать хочу. Это ведь не камень из пращи, скорость не та, бояться нечего...
На следующий день:
Знаток #3: Ну, я тут кое-что пытался прикинуть (приводит кучу формул). Далее я сел считать силы, работы и прочее и застрял! Массу камня я принял за 0,5 кг, а при такой массе необходимо учитывать также массу веревки... И полез я в темный лес всяких закорючек, именуемых в народе интегралами. Где благополучно заблудился... Там и нахожусь... Ясно мне теперь только одно – зашвырнуть булыжник на 20 метров очень сложно.



Файтер: Э-э-э, уважаемые, я передумал кидать камень. Я решил бросить лассо. Сделаю на конце веревки что-то вроде узла, раскручу (эх, когда-то меня этому в деревне учили) и кину – надеюсь, он поймает конец...
Знаток #4 (отрываясь от перелистывания): Типа накинуть лассо на него и сдернуть со скалы?
Знаток #1: Лассо бросать не советую. Кто-нибудь пробовал проделать это в жизни? Мало того что лассо кидают по горизонтали, так и делают это с 2-3, максимум (!) с 5-7, метров.
ДМ: Поподробнее... Где стоишь, привязываешь ли камень...
Файтер: Камень не привязываю, отхожу как можно дальше, чтобы кидать под углом.
ДМ: Просто веревка? Без утяжеления? На 20 м вверх? Рукой? Я на это даже чек кидать не буду, это из разряда невозможных





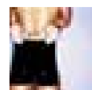
вещей, вроде потомства от стерильных кроликов.
Знаток #2 (с трудом разгибает спину и откладывает книгу в сторону): Я тут просмотрел руководство по вору и нашел раздел «Метание кошки». Вора, правда, у них нет, кошки тоже... Да и вообще, по этим правилам он не докинет. Хотя, если залезть на мага...
Маги (в один голос): Я этого не переживу!!!
Знаток #4: Можно вмешаться не по теме (все равно физика для меня темный лес)? Меня пару дней уже мучает вопрос: откуда у него топор?
Знаток #2: Топор у него проклятый, нашел в пещере – прилип к руке...
Знаток #4: А чего он на скалу-то полез?!
Знаток #1: Да, действительно! а другого пути наверх нет? Это что – одиноко стоящий «палец» высотой 50 м? Как в Красноярске? И зачем вам всем тогда туда надо?
Человек-на-Скале: Кто из нас приключенец, я или вы? Может, мне полазить захотелось? Да и вообще, у меня мозгов не так много, чтобы о таких вещах задумываться: стена имеется, на нее и лезу.
ДМ: Так мы что-то делаем или стоим? Тогда я время запускаю... Эй, наверху, ты так и висишь или наверх лезешь? Если провисишь еще несколько дней, я начну кидать кубики, выдержит ли кинжал...

БРАЙАН БОЙТАНО (15:17). Кубики, да? Карточки вот эти ваши разноцветные. Годзиллы-шмодзиллы. Нечисть всякая. Начитались. Тьфу. Отправить бы вас всех таких на картошку. А то совсем распоясались.
ПЕПЕЛАЦ (15:54). Критикал-хит по игроку-женщине есть сублимация наших половых желаний.
ТУШКАНЧИК (16:05). Вантуз, за козла ответишь, понял!
БРАЙАН БОЙТАНО (16:29). Хаотик Ивил Тушканчик 99-го уровня, гы-гы-гы.
ПЕПЕЛАЦ (16:32). Да нет, просто фанаттт.
ТУШКАНЧИК (09-18 09:26). Поправочка: Хаотик Нейтрал! Это самая подстава, понимаешь.
БРАЙАН БОЙТАНО (09-18 12:40). Это уже недоступные моему скудному уму детали...

ПЕПЕЛАЦ (14:56). Добавление собственного аккаунта во «френды» не является знаком невменяемого самообожания или нелепой попыткой накрутить число друзей. Это всего лишь проявление вселенской лени.

ДЖЕДАЙ НАЙФ (20:01). Отмазки? Лень-матушка, значит, виновата?
ПЕПЕЛАЦ (21:31). Re: отмазки? Угу. Смазки. Читать и френд-ленту, и ресенты лениво. А вот только френд-ленту — уже легче.

ПЕПЕЛАЦ (16:29). Служебный роман: jerboa флиртует с dllovichem. Дорогая редакция, я таки да. Хотя вовсе даже не восьмилетняя девочка Маша, а двадцатичетырехлетний дядя Саша.



ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ (22:52). Кто есть ху?! Все в результате так мощно самовыразились, что не понятно, кто есть кто. boitano, dllovich, gravizappa, jedi_knife, nvolochkova, oldman_krost... Кто все эти люди? Кто такой dllovich?! Что за jedi_knife?! Может быть, в интересах утилитарности, переименуемся нормально? Или хотя бы свои фото в юзерпик поставим?

БРАЙАН БОЙТАНО (09-18 00:33). Конспирацыйа превыше всего! Все очень просто: boitano — Бу, dllovich — Лаптев, gravizappa — М-ский, jedi_knife — Ашот, jerboa — Давыдов, супербалерунетка nvolochkova — Маша, oldman_krost — Скар, doctorgull — Фраг, ivanbodhidharma — ББ.
НАЙФ (09-18 09:25). А odenis — это, надо думать?.. А вообще, к этим псевдонимам привыкаешь моментально, да и юзерпики тоже любопытная штука...
БРАЙАН БОЙТАНО (09-18 12:40). Да, odenis — это он самый.

ПЕПЕЛАЦ *(закрываясь руками от веб-камеры, ведущей сами знаете куда, и меняя голос до неузнаваемости)* (23:00). Ну что, Тушканчик, почитай, чего там этот Бодхидхарма в своих последних ЦУ алчет. А то ведь он, знаете, про пот разговаривать не будет. Увидит, что мы бла-бла – и все. Коробочка.

ТУШКАНЧИК *(бережно запускает The Bat!, ищет глазами нужные депеши)* (23:10). Так... Да здесь много всего... Ну, к примеру, вот: письмо, аж от 18 июля, называется «#100». *(Читает.)* «Коллеги, с этим письмом стартует обсуждение ТЕМЫ 100-го номера. Пора! И — ура, товарищи...»
БРАЙАН БОЙТАНО (23:15). Ура!
ДЖЕДАЙ НАЙФ (23:24). Ура!
ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ (23:31). Ура?
ПЕПЕЛАЦ (23:32). Ура?!.
ТУШКАНЧИК (23:35). Ну да, ура надо было в июле кричать. Сбрендили? На носу дедлайн... впору стреляться. Ладно, продолжаю: «Мысли бродят, но пока они устаканятся... словом, чем раньше начнем проговаривать, тем быстрее все сделаем...»
БРАЙАН БОЙТАНО *(перебивает)* (23:40). Погоди-ка! Что ж мы про Бахтиора Тадылбердиева, Джека-Распотрошителя, Отца Денисия, Маурицию Аримейн и Олдмана Кроста забыли! Подожди, Тушканчик, они сейчас выйдут на связь, тогда все и послушаем.
ПЕПЕЛАЦ (23:41). Так что они сами не прочитают? Зарегистрируются и почитают. Читай!
ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ (23:42). Отставить *(укоризненно Пепелацу)*. Как деньги за ЖЖ заплатить — так Олдман Крост.
ПЕПЕЛАЦ (23:44). А что... у кого буржуйская Visa, тот пусть и платит.
ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ (23:46). ...впрочем, пятеро пятерых не ждут. Продолжай, Коля.
ТУШКАНЧИК (23:47). Ага. *(Читает дальше.)* «Во-первых, надеюсь, что мы получим под эту тему дополнительные полосы. Повод — о-го-го. Какой плюс к 128 нас может удовлетворить? Насколько велеречивы будут наши мемуары? Во-вторых, Что и о Чем. Долго думал. Волновался. Грыз ногти. Вариантов, как обычно, несколько. Но для разгона с самого, как кажется сейчас, правильного:
1. Посыл простой: что ждет преданный читатель (да и не преданный тож)? Он ждет, чтобы героями материалов хотя бы раз в жизни стали не игры, но журнал, его люди — их личное и, возможно, «техпроцесс», кухня. Не думаете? Тогда вспомните прошедший на ура «словарь» из 50-го номера. Да, что-то вроде... Но повторяться нельзя, конечно. Словарь, разумеется, хорош был только один раз.
Далее. Интервью. С ведущими журналюгами! Наши интервью, нами же и сделанные. Не бесконечно далекий от темы корреспондент газеты «Фикусы Подмосковья» интервьюирует Олег Михалыча, а Скар В. задает Олег Михалычу откровенные вопросы о нем самом, о журнале, об отношении нашей светочи к мурзилкоделам, об индустрии, о велосипеде Орловского, о ямочке на щеке третьей девушки слева на «той фотографии, что публиковалась на восьмом DVD справа»... А Олег Михалыч интервьюирует Фрага. Ведь он всегда мечтал поговорить с Фрагом Михалычем о его потрясающей библио- и кинотеке, о том, как пахнет утренний Байкал, о болгарском писателе Павле Вежинове и шведском детективщике Пере Вале, о кино всех времен и народов «Кто боится Вирджинии Вульф» и теории либидо... И т.п.
Ну а техпроцесс унд внутриредакционная кухня... ОК, можно сделать «репортаж» о том, как готовится и выпускается номер. Очень веселое и страшное одновременно будет чтение... Трэш каких мало. О том, как пишется «типовая гениальная рецензия»... О том...
Как считаете, интересно это?
Ваши предложения, мысли! С уважением, Igor (garry@game-exe.ru).»
Вот.
БРАЙАН БОЙТАНО (23:50). Деловое письмо... Кто написал?..



Все гомерически смеются. Наверное.

БРАЙАН БОЙТАНО (23:53). А... ну да... (Глядя в веб-камеру.) Тысяча извинений!
ПЕПЕЛАЦ (23:55). Ты б еще спросил: «А фотокарточки нет?» И что, кто-нибудь на

это откликнулся? Тогда — в июле? Я вот, каюсь, все пропустил. Очень активно в то время «Гролшем» баловался.
ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ (23:56). Да, «Гролш» — это тяжелое испытание… Вообще-то я тогда вступил с ББ в переписку, но…
БРАЙАН БОЙТАНО (23:57). Что «но»?
ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ (23:59). Но навалился очередной номер, и… К тому же такое лето стояло на дворе!.. Помнится, я с велосипеда вообще не слезал! Валаам опять же. Эх… Ну а написал я вот что: «Мне кажется, интересно было бы описать в большей степени техпроцесс, причем в юмористическом ключе и еще лучше в жанре такого спектакля-буффонады. Брат был на спектакле, кажется, «День радио», где Козырев играл самого себя. По его мотивам Дыховичный потом делал на ТВС сериал «Деньги». Тот, что провалился…
То есть это может быть сценарий театрального, скажем, капустника, о том, как мы готовим номер к печати. Можно заменить реальные имена вымышленными, чтобы читатели гадали, кто есть кто. Можно также не упоминать ни одного реально существующего разработчика, издателя… что позволит нам посмеяться и над ними. Пусть там будут и рекламный отдел, и Мендрелюк, и все-все-все. Сюжетных ходов масса: поездка на выставку (которая находится не сразу и позже, когда все репортажи уже сданы, оказывается выставкой достижений мясо-молочного хозяйства), отсутствие арта на обложку из-за бестолковости пиарши западной кампании, многократные идиотские поправки со стороны разработчиков, которых интервьюировали… Ясно, что у каждого найдется масса идей на этот счет.
Насчет интервью. Конечно, читателям это будет любопытно, но лично я не поклонник подобных вещей. Нас и так слишком много в журнале — колонки, фотографии. У каждого есть образ, выходить из которого, рассказывая о каких-то сугубо личных вещах, не хочется.»
ПЕПЕЛАЦ (09-18 00:18). И что ответил Бодхидхарма?
ТУШКАНЧИК (09-18 00:21). Он ответил контратакой. Как обычно. Цитирую: «Отличная идея. Тем паче в любимой литературной форме. Но с тем, что «нас и так много», не соглашусь. Один раз нас должно быть не просто много, мы должны быть всем. Такова у журнала модель. Авторская.
«Пьеса» всем хороша, но в ее формат не ложится серьезность, что ли, жизнь, настоящее… И народ так и не узнает, почему Фраг скептически относится к винтовке Мосина, какой рекордный вес толкает Скар, а Маша не расскажет о своем видении порнокультуры. Потому что — не формат.
Я, когда пристреливался, думал о том, чтобы показать себя как-то иначе. Мы могли бы — каждый — выступить с неожиданным «номером»: я написал бы вот такенной силищи и любви эссе о Стейси Кент в частности и современном женском джазовом вокале в целом; все вместе мы могли бы поставить, скажем, пьесу Сорокина «Землянка», записать ее грамотно и положить на диск (я совершенно серьезно!), и т.п. То есть «пьеса» по версии Олега — это здорово, потрясающе, но… в журнале — алаверды Олегу — уже было несколько «пьес». А вот серьезно СЕБЯ мы никогда не представляли… С другой стороны, наши «серьезные» интервью, о которых я говорил, можно было бы записать на пленку/цифру и положить на DVD… Обсуждаем? ОбсуждаемЪ!»
ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ (09-18 00:33). «Землянка» — это роскошно!» — воскликнул я тогда. На что ББ молниеносно отреагировал: «Ловлю на слове. На днях вышлю вам текст «Землянки» — для ознакомления и заучивания ролей»… У меня же все какие-то идиотские идеи были. К примеру, целиком озвучить номер. Под музыку. Автор с выражением читает свою рецензию, мы пишем — и на диск… Или вот, если это юбилейный номер, может, сделать ретроспективу? Показать, как менялся макет от года к году. Сделать такой таймлайн и представить вехи: вот журнал-книга, вот журнал-газета. Сами по себе сто обложек, набранные на одной или двух полосах, будут выглядеть умопомрачительно… Но настоящая, безумная идея, чувствую, до сих пор бродит где-то рядом… Нужно что-то такое, чтобы потом вспоминали и ставили в пример — до следующего, 200-го, номера. А, Коль? Да ты спи, спи…
ТУШКАНЧИК (09-18 00:47). Да… бродит… рядом… И вчера бродила… И позавчера… С 12 сентября бегает вокруг, а мы не реагируем! Помните, что написал неутомимый вождь Бодхидхарма, едва героически добил диски к прошлому номеру? Он написал, что нам надо, цитирую по памяти, «подумать быстренько вот над какими моментами:
1. Тема в виде «производственной» пьесы «Летучка» (помните мощнейшую вещь Гельмана «Заседание завкома», она же, в киноварианте, «Премия»?). Грубо говоря, можно взять канву, и…


Игорь Исупов. (Худ. Вадим Бекренев, здесь и далее.)

2. Тема в виде Живого Журнала (да-да, того самого: мы его как бы генерируем — с френдами, гостями, группами по интересам, публичным выворачиваением себя наизнанку, эффектной работой на публику, провокациями, откровениями и пр.), но тоже, как ни странно, с названием «Летучка» (она же «Заседание профкома-завкома-парткома-редколлегии…»). Штука любопытная и в ходу, правильные люди оценят.
Ваши мысли? Или надо что-то разжевать?
Второе. Есть соображение, что ВСЕ ОСТАЛЬНОЕ (вокруг ТЕМЫ, да и ее тоже…) НАПИШУТ ДРУГИЕ ЛЮДИ — «молодежная редакция» (помните, когда-то говорилось об этом? Кто угодно). Мы же впервые за восемь лет удалились в отпуск. Как вы к этому относитесь? Посыл: 100-й номер — последний.
Поэтому, пожалуйста, притушите свою сетевую и мыльную активность! Вас с понедельника НЕТ в стране!
А еще, если все со вторым согласны, надо продумать серию коллективных сетевых акций, направленных на поддержание а) слухов о «последнем» номере (в этом составе), б) отъезде всей редакции на отдых за бугор. А?
И, пожалуйста, НИКАКИХ УТЕЧЕК! У нас кто-то очень любит это дело, и, если все повторится сейчас — придушу лично, обещаю.
Пока вот так, коротко. Хочу, чтобы все в голове уложилось. Ну и вас послушать. Пожалуйста, отнеситесь к этому СЕРЬЕЗНО и АКТИВНО. Давайте мозгоштурмовать! Индифферентных буду, извините, безжалостно отлучать от СВЯТОЙ 100-Й ТЕМЫ. Если все будет хорошо, то сразу же надо начинать писать!
Спасибо. Ваш любимый руководитель.»
БРАЙАН БОЙТАНО (09-18 00:56). Про любимого руководителя — это он здорово.
ПЕПЕЛАЦ (09-18 00:58). Боже ж мой, ужель мы всей редакцией сыграем в чудесные жыжовые игры типа «50 фактов обо мне», «Задайте мне пять вопросов» и «Я наконец решилась и опубликовала свои обнаженные фоты в ru_nakedparts!»?
БРАЙАН БОЙТАНО (09-18 01:03). Особенно, если эти «Пять вопросов» будут выглядеть так:



1. На колёсиках будете как вы относитесь почему не хотите ли в принципе?
2. Как вам насчёт проклятый деньги?
3. Душеполезный точно вам говорю точно вам говорю?
4. Ракообразно вы поддерживаете гомосексуализма душеполезный революционный?
5. Еврейский заговор на колёсиках?

ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ (09-18 01:13). «Тема 100: Новая угроза!» Я, признаться, не знаком с пьесой товарища Гельмана (это

папа галериста?), читал только созданный «в подражание» рассказ Сорокина. ЖЖ как формат — чрезвычайно удобная вещь для создания чего угодно.
Идея с молодыми авторами, провокация — гениально. Если у нас только хватит силы продержать рот на замке хотя бы несколько недель... Кроме того, в голову пришла еще одна мысль... Итак, сотый номер, дело всей жизни, завершен, журнал распускается и... запускается вновь — с совершенно новыми авторами. Это вполне достоверный поворот событий, на который многие могут купиться. Уходящим авторам тоже найдется, что сказать на прощание читателям — в Теме.
Но можно слегка повернуть ситуацию под другим углом. Авторов никогда не было. Это искусственно созданные персонажи, тщательно просчитанные типажи на любой вкус. Проект «Game.EXE» подходит к концу. Время снимать маски и подводить итоги. Истинные авторы журнала — их много, над каждым персонажем работало несколько человек — открывают свои лица. Они рассказывают об истории создания тех или иных «икзепузиков», раскрывают истинные мотивы тех или иных исторических решений, и т.д. Вместо старых мифов оперативно придумываются новые, еще более невероятные. Важно доказать, что привычных читателям авторов никогда не существовало. Фотографии? Да, это живые люди, модели. Но они не имеют никакого отношения к журналу. ПэЖэ был сфотографирован в привокзальной пивной. Олег Хажинский работает в Race Communications, тому есть множество доказательств, в том числе в Интернете, это легко проверить. Маша Ариманова — модель с порносайта... Скар... ББ...



Конечно, это сложнее, чем просто сказать: «мы уходим». Настоящие сценаристы проекта подпишут свои рецензии СВОИМИ именами, украсят колонки СВОИМИ фотографиями, и читатели будут мучиться, узнавая знакомый стиль, страдая от того, что привычных авторов на самом деле никогда не было, что они купились на жестокий розыгрыш.
...Ну это так, для разогрева! Не делайте сложных лиц. Осуществить это куда труднее, чем первый вариант.
ТУШКАНЧИК (09-18 01:29). Секундочку! «Бат» сообщает, что пришло письмо от Бодхидхармы. Мне кажется, это лыко в твою строку, Олег: «...прочел эту заметку вчера, не помню, где: Румыния. Постоянный пользователь «Секса по телефону» слышит на базаре знакомый голос: УРОДИНА с ТЕМ САМЫМ ГОЛОСОМ торгуется по поводу — условно — пучка петрушки. В «постоянном пользователе» ВСЕ ПЕРЕВОРАЧИВАЕТСЯ. Он, блн, теряет веру в себя, человечество. Он чувствует себя обманутым в лучших интимных чувствах. Он оскорблен до глубины ануса, до корня пениса. Он предан, растоптан. И он мгновенно вымещает все эти сложнейшие переживания на Объекте. Он избивает ее до полусмерти. Будь под рукой пистолетен, он застрелил бы Объект не задумываясь. К счастью, обошлось без огнестрельного. К счастью, Объект (да, да, как в уличной песне, «одна нога другой была короче») выжил... и собирается и впредь «РАДОВАТЬ ИХ СВОИМ ГОЛОСОМ». Ну дал ей бог ТАКОЙ ГОЛОС, что ты тут поделаешь... Это я к тому, что мы, конечно, очень рискуем. Написал мне как-то один кавказский товарищ, очень интересовался Машей: а правда ли, что его любимый автор снимался в порно?.. Так вот, кто может гарантировать отсутствие народных волнений и отдельных терактов при срывании или подмене масок?
«Авторов никогда не было» — это ГЕНИАЛЬНЫЙ поворот. Снимаю сванку! Здесь можно очень качественно отписаться! Ну а то, что этот вариант сложнее осуществить... Не знаю, мне кажется, напротив, проще... потому что из-под пера ускользает такая грубая материя, как реальность. Фантазировать полуправду и проще, и приятнее!
Однако давайте рассуждать дальше. Что же мы предъявим тогда в 101-м номере? Не заставим ли тем самым ПОЛОВИНУ читателей (тысячи 32, а?) ОТКАЗАТЬСЯ от его покупки? Ибо «зачем покупать журнал, полностью поменявший состав» (я, к слову, в свое время так перестал читать «Итоги»: во-первых, ушла команда Пархоменко, во-вторых, пришли штрейкбрехеры. Что могут штрейкбрехеры кроме проституирования?.. К счастью, появился «Журнал»!..) Или, как сказал Скар (когда мы вдвоем обсасывали эту тему), «ребят, мы просто не помним, что было, — мы ОЧЕНЬ ХОРОШО ГУЛЯЛИ...»?» Конец цитаты.

Олег Михайлович Хажинский, должно быть, отворяет дверку печки (представим себе, что он на даче. На той самой, где так любит сниматься в кирзовых сапогах – см. спецвалпейперы на .EXE DVD!), поджигает ветку и воскуряет палочку индийских благовоний.
Дверь Интернет-землянки распахивается, входят Олдман Крост, Мауриция Аримейн, Бахтиор Тадыльбердиев и Джек-Распотрошитель.

ОЛДМАН КРОСТ (09-18 01:31). Принимай меня, ребята!
БРАЙАН БОЙТАНО (09-18 01:34). Скар! Вау! Маша! Дима! Фраг! Привет! Нормально зарегистрировались?
ТУШКАНЧИК (09-18 01:35). Саша, ну где ты ходишь! Ведь мы договаривались на половину двенадцатого. Эх...
ДЖЕДАЙ НАЙФ (09-18 01:36). Наше вам... друзья... с хипповой кисточкой!
ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ (09-18 01:35). Вот, Скар — человек бывалый, столько лет рядом с ББой, он нас рассудит.
ОЛДМАН КРОСТ (09-18 01:37). А чего здесь рассуждать... мне все по фигу. Но только... не жестковато ли, с ЖЖ? Вещь очень гиковская, от слова geek. Я вот питаю определенную брезгливость, и, уверен, читателю, не подвизающемуся на ниве сисадминства, будет скуууучно. Может, лучше про реактор, пьесу, ремейк Гельмана, все дела?
А еще у меня есть Шестой Вопрос к Мишиной абракадабре, самый главный: «Где прошлогодние Снегги?».
МАУРИЦИЯ АРИМЕЙН (09-18 01:41). Мальчишки, а где у этой жужу-чучелы кнопочка «скрыть от всех»?
МАУРИЦИЯ АРИМЕЙН (09-18 01:43). Ну чего вы спорите, завтра ББ все равно по-своему повернет. Разве нет? Игорь Михайлович, любимый, если вы меня слышите, подтвердите, пожалуйста, и распустите всех баиньки!
ДЖЕДАЙ НАЙТ (09-18 01:45). Спрятать свои записи? Маша, это просто: отправить «под замок» уже случившиеся постинги можно открыв свой постинг (щелкнув на «читать комментарии» или «комментировать»), затем щелкнув на кнопке с синим карандашом («редактировать») и изменив в графе «уровень доступа» строчку с «для всех» на «для друзей».
С уважением,
Служба технической безопасности.
БРАЙАН БОЙТАНО (09-18 01:47). Не скажи, Скар! Из этой затеи может получиться мощнейший трэш. Нечто подобное практиковал замечательный канадский антиглобалистский журнал Adbusters. Несколько неопрятных текстов в ЖЖ-манере, сопровождаемых аццким флеймом из идиотских комментариев. Верстка будет основана на бесплатных ЖЖ-дизайнах, напичканных Многозначительными Юзерпиками. По тексту от каждого автора журнала. Ну а комментарии ко всем текстам писать сообща, разыгрывая из себя дорчитателей и, прошу прощения, дрочитателей.
Впрочем, вовсе не обязательно плясать именно от ЖЖ. Интересна сама ЖЖ-форма! Текст с последующим «как бы интерактивом» с «как бы читателями».
А еще ББ говорил что-то про сопутствующие «сетевые акции»... Может быть, снести к чертям сайт game-exe.ru? Или повесить на его месте что-нибудь провокационно-шокирующее: редирект на rotten.com, месседж вроде «Советуем купить вам роликовые коньки» или просто фотографию ББ, показывающего «фак»?
Также можно заказать каким-нибудь отмороженным фрикам вроде gamemag.ru «инсайдерскую утечку» о закрытии журнала (Толстый, я полагаю, может организовать).
А вообще хотелось бы узнать, насколько безбашенные акции мы можем себе позволить?
ТУШКАНЧИК (09-18 01:49). Секундочку!



Только что пришла депеша на злобу дня от любимого руководителя. Цитирую, выборочно: «…интерактив, впрочем, возможен и без «читателей», только со СВОИМИ. Локальносетевой ЖЖ… Но можно и с «читателями», как предлагает Миша, — если только проектировать беллетристический ЖЖ… Мне кажется, ЖЖ — это узнаваемо, и это плюс. Читатель в данном, насвозь гипотетическом, выдуманном, случае не должен продираться еще и через форму. Ему хватит борьбы со смыслами, подтекстами, фантазиями и реалиями. Ничего плохого в заимствовании существующей формы нет». Так казав ББ.

БАХТИОР ТАДЫЛБЕРДИЕВ (09-18 01:52). Ничего не имею против ЖЖ, но мне больше по душе предложение ББ про неожиданные «сольные номера». Помните, он говорил, что мог бы написать о Стейси какой-то Кент и т.п.? Ведь у каждого из нас действительно есть (и даже не одно) «побочное» увлечение, о котором мы могли бы (без сомнений!) столь же увлекательно написать, как и об играх. Так, может, и составить Тему из умопомрачительных по содержательности и стилю статей на предельно далекие от КИ материи? Заодно это окончательно прояснило бы для сомневающихся вопрос о «позиционировании» журнала: Game.EXE — разностороннее издание, с очень разносторонними людьми, ubber alles, так сказать (естественно, не до такой степени, как в юбилейном, но на то он и юбилейный, и т.п.).

Правда, слабо представляю, как можно из всего этого сделать целостную Тему… Если только форматом, быть может, «спародировать» какой-нибудь «Вокруг света» (они сейчас из «географически-просветительского» именно что «журнал обо всем» хотят сделать)… или еще что-то, но узнаваемое… А просто показывать кухню в чистом виде — ну, я не знаю, как-то это «неаккуратно», что ли… Вроде бы «любое уменьшение дистанции неизбежно убивает волшебство образа», нет?


Олег Михайлович Хажинский.

ОЛДМАН КРОСТ (09-18 02:17). Форма ЖЖ мной не переварится еще и потому, что ей разговаривал …бякин. Мерзко так, самодовольно. Для нас — снижение планки. А вот идея с разоблачением авторов — СУУУУПЕР. На этом можно с легкостью построить всю Тему. То есть пьеса + ее программка с биографиями авторов: Мотолога, Маши, несуществующего ПэЖэ (прости, дорогой коллега!) и прочих всяких… Хотя на Кубу, где солнце, стрептоцид и девочки по пять пиастров, меня всегда влекло!

ТУШКАНЧИК (09-18 02:29). Секундочку! Только что пришла еще одна депеша от Самого. Озвучиваю: «Скар, ну что вы, право… Вы же ведь ни «Заседание парткома» (Гельман), ни (страшно даже представить) «Заседание завкома» (Сорокин) не читали. Не любите… не понимаете… Ну а Бякин… бог с ним, кто он нам сейчас, такой омурзившийся, предавший и продавший все, что можно было? Ваш личный душеспасительный друг, и только. Ну а ЖЖ… Если я ничего не путаю, некоторые люди из отдела культуры нынешнего «Еженедельного журнала», к которому вы благосклонно (кажется) относитесь, были «найдены» именно по ЖЖ. Подумайте об этом на досуге, Саша.

Идея же с «раздеванием» высказывалась давно… Помните призывы к раскрытию Машиного, так сказать, хобби? Здесь «несколько» другое: ВСЕ МИФ, вообще все. Все — коллективный, бригадный, конвейерный, вахтенным методом труд Алексея К. Толстого и братьев Жемчужниковых (кажется). Не существует даже Исупова, хотя бы потому, что его НИКТО НИКОГДА НИГДЕ НЕ ВИДЕЛ, а есть [группа авторов], коллективный псевдоним. Козьма Прутков жил очень долго, но вдруг устал…»



Кто-нибудь что-нибудь понял? Он сказал «поехали!» или не сказал?..

ДЖЕК-РАСПОТРОШИТЕЛЬ (09-18 02:50). У меня следующие мысли. ЖЖ — такой же литературный прием (и формат), как и любой другой, поработать с ним было бы интересно. Другое дело, что визуально представить себе это дело на журнальных страницах непросто… как нам быть? Подробно описывать в текстах авторское видение странички, со всеми дизайнерскими выкрутасами (это ведь, собственно, и есть 60% современной flashlog- и moblog-литературы — моментальные фотографии с сотовых телефонов, обнаруженные только что запущенным поисковиком дикие и чрезвычайные странности, и т.д. и т.п.)?

ДЖЕДАЙ НАЙФ (09-18 03:01). Всеми щупальцами голосуя за ЖЖ-идею (жизнь.exe?), думаю, действительно не стоит «ронять планку» — все-таки ЖЖ не есть прибежище (только) малограмотных тинейджеров, не умеющих поймать за хвост собственные кратковременные мысли. Думаю, этот пласт не достоин даже пародии. Но ведь ЖЖ-форма не виновата, правда?

У меня что-то не сходятся концы с краями: если номер 100 — последнее ура «старой» команды, собравшейся на покой, то тогда молодые авторы должны появиться только в 101-м, нет? (Вот это был бы шоковый сюрприз…)

И еще одно: как объяснять уход команды? «…но вдруг устал», кажется, не годится — после такого заявления журнал уже не может продолжать выходить как ни в чем не бывало. Какова же причина? Или о ней не говорить ни слова, предлагая строить догадки самим читателям (тоже, конечно, выход…)?

Миф о выдуманности вообще всей редакции прекрасен, но, кажется, малоубедителен: слишком много опубликовано редакционных фотографий, слишком заметна разница между «виртуальными» и реальными авторами.

С уважением,
…кто я?!

Входит Иван Бодхидхарма-Помидоров с котелком, полным страсти и бодяги для примочек.

ИВАН БОДХИДХАРМА (09-18 03:07). Коля, ты меня без выражения читаешь, без страсти, силы не чувствуется, напора. Так и проиграть можно… Словом, френды, здравствуйте, родные!

Саша, милый, ни в коем случае не надо описывать «авторское видение странички»! Не задумывайся даже об этом! Отталкиваемся от текста, а текст задизайним в наилучшем виде! Гипертекст?.. — дадим ссылками, почему бы и нет? заметками на полях, как угодно — просто последовательными главами. Это НЕ проблема! Мы ведь не пародируем эту… флэшлог-литературу, мы форму ЖЖ используем, и только. Да и не ЖЖ вовсе, а банального коллективного дневника. Линки же и фото — это как раз наносное, и не это здесь главное. Вебу — вебово, короче.

ДЖЕК-РАСПОТРОШИТЕЛЬ (09-18 03:15). Хорошо… Но все равно идеал, как мне кажется, достижим. Загляните-ка на diepunyhumans.com Уоррена Эллиса. Но, я повторюсь, подход интересный. И неважно даже, про что в такой форме писать… Один День из Жизни Играющего, Читающего, Панически Строчащего в Преддверии Дедлайна, Смотрящего ДВД и Комиксы Человека с Иллюстрациями и Фотографиями. Опять же, смотрите Уоррена Эллиса…

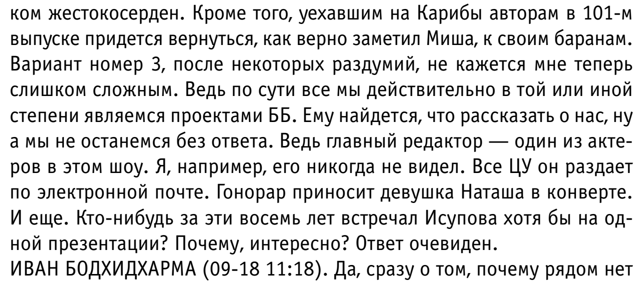
Красивая, оригинальная и стильная Тема.

ИВАН БОДХИДХАРМА (09-18 03:24). Один момент. Насчет «неважности» текстов. Давайте все же договоримся, что это не худпроизведение в чистой форме, а ТЕМА 100 номера, В КОТОРОЙ ПОДВОДЯТСЯ НЕКОТОРЫЕ ИТОГИ, КОТОРАЯ СРЫВАЕТ МАСКИ, РАСКРЫВАЕТ КУХНЮ, ПРЕДЪЯВЛЯЕТ СЕКРЕТЫ И Т.П. Несколько утилитарный вектор улавливаете? То, что не могло появиться ни в каком другом выпуске. То, что вы боялись спросить. И пр. И если все это будет завернуто в очень

красивую, модную, умную, местами непонятную форму, предоставляемую Коллективным Дневником, то Тема от этого только выиграет.
ДЖЕК-РАСПОТРОШИТЕЛЬ (09-18 03:33). А что касается Последнего (во всех смыслах) Журнала — мне кажется, это немножко смертельный номер. Я бы не решился.
ИВАН БОДХИДХАРМА (09-18 03:39). Ну, никто же не говорит, что не будет ПОДМИГИВАНИЙ. Вот Скар, к примеру, предложил следующих НОВЫХ авторов колонок в 100-м номере: Стратегии — Сергей Соколов, Экшены — Зиновий Рубинштейн, РПГ — Алексей Денисов... (Да, наша инсценировка «Землянки», что будет лежать на диске.) А, Скар? Ты ведь это хочешь предложить?
ОЛДМАН КРОСТ (09-18 03:43). Много дохлых фрицев!
ИВАН БОДХИДХАРМА (09-18 03:45). Решительный отпор тов. Скару, не приемлющему ЖЖ! Скарище, ты прекрасно знаешь, как я к этому отношусь: с презрением, если разобраться. То есть не geek, но exhibitionism. Что очень, очень, если подумать, близко. Особенно фальшиво это выглядит в исполнении людей знакомых, которых знаешь как облупленных. (Я не о святых вроде Ашота (users/akhv) — таких единицы. У этих все искренне, все цельно.) Кроме того, мне кажется, что это публичное письменное растелешивание — удел людей ущербных, не состоявшихся, глубоко несчастных и т.п. Банально: Человеку Живущему, в отличие от Человека Живожурнального, элементарно некогда заниматься публичным стриптизом... Думаю, что это очень близко к правде. Полагаю, будущие кандидаты психнаук меня поддержат, правда же, Фраг?
Но. Есть «Это я, Эдичка» (и еще пара сотен столь же впечатляющих литпроизведений «дневникового жанра»), из которого, условно говоря, поднялся ЖЖ.
Но. Если абстрагироваться от социального и личностного контекста, если посмотреть на это как на «новую народную литературу», то это очень интересное явление. Знаешь ли ты, Саша, что на Западе выходит очень приличная беллетристика, выросшая из ЖЖ? что весьма серьезные литкритики и культурологи пишут «на базе» ЖЖ весьма интересные исследования?.. Просто загляни как-нибудь хотя бы в «Русский журнал»...
То есть неприятие «подглядывания» — штука понятная и правильная, но ведь и литературы не было бы, если бы человек не хотел, чтобы за ним подглядывали... Спокойной ночи. И пусть вам приснится страшнейшей силы клич молодых поршней: всем начинать работать!
ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ (09-18 10:25). Доброе утро! Давайте же все-таки определяться, что будем делать, времени-то нет. ЖЖ или не ЖЖ — это всего лишь форма, давайте договоримся о содержании. Как я понял из бурного ночного обсуждения, у нас есть три варианта:
1. Один день из жизни авторов вашего любимого журнала. Все они, как выяснилось, невероятно разносторонние и глубокие люди: читают комиксы в подлиннике, слушают хип-хоп, смотрят DVD и катаются на велосипедах. Новые подробности!
2. Прощание с матерой. Амба, старые авторы уходят из журнала, освобождая место для «свежей крови». Жестокий эксперимент самодура и карабасабарабаса ББ. Вполне достоверно.
3. Теория заговора. Истинные создатели журнала в документальном фильме «Game.EXE: The making of». Перед читателем предстает шокирующая правда о покемонах Мотологе, Скаре и Марье Михайловне Моремановой.
Изначальный вариант номер 2, как теперь всем кажется, слишком жестокосерден. Кроме того, уехавшим на Карибы авторам в 101-м выпуске придется вернуться, как верно заметил Миша, к своим баранам. Вариант номер 3, после некоторых раздумий, не кажется мне теперь слишком сложным. Ведь по сути все мы действительно в той или иной степени являемся проектами ББ. Ему найдется, что рассказать о нас, ну а мы не останемся без ответа. Ведь главный редактор — один из актеров в этом шоу. Я, например, его никогда не видел. Все ЦУ он раздает по электронной почте. Гонорар приносит девушка Наташа в конверте. И еще. Кто-нибудь за эти восемь лет встречал Исупова хотя бы на одной презентации? Почему, интересно? Ответ очевиден.



ИВАН БОДХИДХАРМА (09-18 11:18). Да, сразу о том, почему рядом нет Миши Судакова.
Фишка в том, что Миша самоустранился. Сам. Лично. Не прислал даже заявленную САМИМ СОБОЮ 128-ю полосу. Вероятно, просто забыл о ней. И извиниться забыл, о том, что забыл... Просто не хочу его в такой ситуации беспокоить. Уж извините!
Коллеги, обсуждения как такового не было. Полное безразличие. Вакуум. Как обычно, голова работает только у Олега, только у него есть Желание. Остальным — что скажешь, то... будете делать или нет? Мне даже это не ясно! А ведь разговор о содержании темы, не о форме. И впрямь, что предложено:
М-ский: «Ужель ЖЖ»? Все. Точка. Очень содержательная получится тема в исполнении тов. М-ского.
Фраг: «неважно даже, про что писать...». Ага.
И т.п.
Девчонки и мальчишки! Дорогие акулы пера! Хватит думать, что кто-то (человек далекого будущего Хажинский, нежный деспот Исупов, кто бы то ни было) может заменить вас! Нужны-то именно вы!
Между тем. Давайте итожить. Вспомним все.



О форме и содержании, разом.
1. «Летучка». «Итоги восьмилетки». «Прожектор перестройки». Если угодно, результаты последнего года, последнего номера, последнего предложения последнего материала последнего номера. Но — итоги. Плоды. РАЗБОР ПОЛЕТОВ и ПАДЕНИЙ. Интегральный разговор обо всем, выкатывание всех обид, раздача всех слонов, мемуары бойцов о лучших моментах минувших битв, обсасывание лучших фраз и материалов, радость за УДАЧИ коллег и мордобой балбесов.
Это — интересно читателям. И нам, да? Ну, как бы очевидно, почему «итоги»? Не «спортивные игры» и не поездка в Тамбов, а... Пусть они, «итоги», пронесутся перед глазами в ТЕЧЕНИЕ ОДНОГО ФРАГОВСКОГО дня, пусть. Если только день этот будет полон мемуаров.
В форме «пьесы». В ТРАДИЦИОННОЙ форме. Не драмы-трагедии, а, если захотите — фарса, вампуки, оперетты. Очень Разговорчивого Балета, наконец. Что-то правда, что-то выдумано... ну, как обычно. Где-то сурово, в чем-то — зубоскальство. И т.п. Пьеса! Очень удобная форма для «закручивания» сюжетов и «окукливания» характеров.
Пусть начнется с какого-то одного Факта, пусть он станет точкой отсчета, главное — постепенно раскрутиться до явления, анализа. Итогов. Летучка же! Долгая такая, глубокая, честная, смешная, выдуманная, настоящая. Интересная. Качественная. Чтобы как Набоков, Вдруг Возомнивший Себя, уж извините, Пером Валё.
Хочется.
2. «Летучка». ТО ЖЕ САМОЕ, но в виде модной сущности по кличке ЖЖ. Форма милейшая, много позволяющая, современная, непривычная, неожиданная, бросающая вызов.
Хочется тоже. Но, если разобраться, та же пьеса... Только нелинейная, гипертекстуальная.

Глубже о содержании (предложения).
1. «Один день» — звучал только у Фрага.
2. «Прощание с матерой» — всерьез не предлагалось (другой был контекст): нынешний состав решил встретить юбилей не ударным трудом, но отдыхом на Кубе (впервые за 8 лет!), оставив «молодежной редакции»: а) «Летучку» (тему номера), в которой среди прочего сумасшествия высказывается СОМНЕНИЕ в целесообразности продолжения работы в

журнале (возвращении с Кубы), б) развязанные руки и головы в производстве остального контента: колонки подписывают персонажи DVD-пьесы, рецензии и превью — они же… Кстати, это предложение остается в силе — если только тема «возможного последнего номера» попадет в ТЕМУ.

Разумеется, подмена будет только в одном — в ФИО. Но и ее, думается, будет достаточно, чтобы всколыхнуть.

3. «Теория заговора», предложенная Олегом, — милейшая штукенция, которая может стать тем Фактом, который ракрутит нашу «Летучку» как Явление. Беллетристическое. Журналистское. Научно-популярное. Какое угодно. Пляшем от него, за него держимся.

Итак, «редколлегия» начинает нелицеприятный разговор (обмен репликами в ЖЖ-пьесе) с того, что Алексей Толстой в последнем номере совершенно напрасно подписал УЛЬЯНОВСКИЙ НАРДОМАТЕРИАЛ ФАМИЛИЕЙ «ВЕРШИНИН» — ибо в колонке 2002 года «Я, РПГ и Математика» (такой колонки, разумеется, не было — пусть ищут и недоумевают! Просто это еще один уровень «сочинительства» — мы это, кстати, со Скаром обсуждали применительно к ДРУГОЙ теме) персонаж «Вершинин» признавался в своей нелюбви к этому предмету, предъявив даже диплом выпускника вокально-театрального училища им. Убитого Ломом Революционера Баумана, где в графе «математика» стояло «неуд.». Да, и какого черта, Алексей, ты приписал «Вершинину» ВМиК?! Разве ты не помнишь, что ВМиК окончил «Олег Хажинский»?!.

Александр Вершинин.



Вот в таком духе-с, да… Да?

Но вся эта медовая лженаучная фантастика не должна заслонять главного: ЛЕТУЧКИ. НАСТОЯЩЕГО. УДОВОЛЬСТВИЯ ОТ РАБОТЫ ЗДЕСЬ. И УЖАСА ОТ ПРОВАЛОВ, КОТОРЫЕ ВСЕ-ТАКИ СЛУЧАЮТСЯ…



Пусть будет «теория заговора», но вся (почти вся) начинка должна быть с настоящими эмоциями, вызванными настоящими журнальными сущностями. (На самом деле, ВСЕ, что предлагалось ВСЕМИ в процессе «обсуждения», может пойти в дело! Миша правильно сказал: трэш. Трэш-фантастика.)

Итак, в виде ЖЖ и с «теорией заговора» впереди на лихом мерине, да? Самое главное — как начать…

А вы посмотрите, как «Землянка» наша начинается: «Ну что, Леш, почитай ЖЖ…»

Бу писал: «По тексту от каждого автора журнала. Комментарии ко всем текстам писать сообща, разыгрывая из себя дорчитателей».

Все так:

1. За оставшееся время НАДО СГЕНЕРИРОВАТЬ СВОИ ЖЖ (не привязывая, понятно, свои дневниковые записи именно к ЭТОМУ временному периоду), где френдами будут все, кто.

2. Каждый божий день каждый «тот, кто» пишет в свой ЖЖ тексты — короткие и каждый час, если предрасположен (но не в ущерб качеству!), или итоговые, внушительные — ночные. Вся эта продукция выкладывается в Сеть. Каждый «тот, кто» волен комментировать чужие писания от СВОЕГО лица или от лица читателей журнала.

3. Темы писаний — см. выше ключевые слова: летучка, итоги, счастье, ненависть, критика, мурзилки, бб, шариковы… Каждый «день» — новая тема (выбираете сами, «справляясь» в других ЖЖ), новая форма подачи — если угодно: заметка, эссе, статья, рецензия на рецензию… Листайте ПОДШИВКУ — ищите темы, вспоминайте.

4. Очевидно, что надо выкладываться в каждом тексте — чтобы задело других и было сразу публикабельно.

5. Ну а стержень, старт — с «теории заговора», не забыли?

Итак, еще раз. Обязательная программа:

1. Каждый день СВОЙ текст. Написал — поставил дату (ЖЖ сам, впрочем, ставит), красиво расписался и положил в дневник.

2. Каждый день тексты-комментарии как от СЕБЯ, так и от… кого-угодно к ТЕКСТАМ КОЛЛЕГ. Получил от коллеги по почте сообщение о новой ЖЖ-записи — сделал в нее комментарий.

Так? Вопросы? Давайте-давайте! Вместе доскребемся до смысла!

Продолжу (если успею), с вашего позволения, не в Пепелацных коментсах, из которых уже высыпается, а в своем ЖЖ…

18 сентября 2003 г.

ЖЖ-сцена часов на пять погружается в абсолютную, потому что ночь на дворе и все приличные люди ложатся спать, темноту… Постепенно откуда-то сверху, вместе с охапками вдруг вспомнивших об осени кленовых листьев инфильтрируется веселый, но наглый солнечный зайчик, позволяющий различить раннюю пташку Тушканчика, сидящего в одних семейных шортах за компьютером. В комнате, совершенно очевидно, 100-процентная влажность – Тушканчик плачет горькими слезами.



ТУШКАНЧИК (09:01). Неглиже! Игорь, задача зверски усложнилась. Докладываю. Эта тетечка, непосредственно, как оказалось, специализирующаяся на «Мосфильме» на военных костюмах, сходила в свой схран и сказала, что ВСЁ начисто вывез гадский Машков для съемок «Матросской тишины», по Галичу (там недетские массовки), остались лишь два-три голых «скелета» («скелет» – это собственно сама гимнастерка, БЕЗ всего! Без знаков отличия, без «рюшек-бантиков», без погон – абсолютно нежилая); всю «навеску» подчистую, разумеется, вывез тот же Машков. Более того, она звонила костюмерам на киностудию Горького – так Машков, дрянь такая, вывез ВСЁ и оттуда.

Она клятвенно божилась съездить на эти съемки в пятницу и посмотреть, что уже отснято, отработано и что удастся взять из инвентаря, но на сто процентов ничего не гарантирует. До тех же пор она может обеспечить лишь два-три «скелета», но, опять же, голых, что, по ее собственному мнению, «ужасно и вообще не годится». Также сказала, что будет, конечно, пытаться «выйти из положения кителями», которые, кстати, сейчас тоже абсолютно голые.

Из ее рассказа я впервые понял, что за свои $100 мы имеем не просто груду тряпок, которые банально нужно вынести со склада мимо начальства, а вполне приличный по трудозатратам объем работы одного костюмера, который потратит энное время на подбор готовых комплектов: найдет всю нужную навеску ко всем шести «скелетам», после чего собственноручно ее пришьет, чтобы, понятное дело, держалась...

Провентилированный вопрос о добавке денег не дал никакого результата, поскольку (см. выше) инвентаря нет физически, что и было мне три раза повторено.

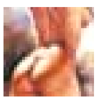
Таким образом, следующий сеанс важной кинематографической связи ёпрст откладывается, как уговорено, до 17:30 в эту пятницу.

А Владимир Львович Машков все-таки гад-дядя, как ни крути. Я б ему котлов не дал.

Входит Бодхидхарма, полный только что приобретенной в результате троекратного натужного поднятия 56-килограммовой штанги силы. На



лице – озабоченность и легкая помятость от дурного сна (провидчески снилось 9 октября, вечер, Тема готова лишь на треть, тексты не вычитаны, диск сделан на 2/3, впереди бессонные выходные и, конечно же, полудохлый понедельник, когда все и уйдет. Вместо, стало быть, воскресенья...), на душе – раздрай и неуверенность, в руках – стакан кефира.



ИВАН БОДХИДХАРМА (09:05). Важно! Срочно! Фото в номер! Дорогая «Девушка Наташа (та, что приносит зарплату)» и лично Олег Михайлович... короче, тот, кто первым увидит эту запись. До субботы мне будут нужны исчерпывающие распечатанные (хороший цветной принтер) снимки «всех кто», включая вас, Девушка Наташа. Желательны портреты. То есть головы.

Снимки нужны такие, чтобы полностью выявляли сущность героев. Если у персонажа выдающийся, извините, шнобель (нос) – пусть будет профильное фото (с анфасным в паре, конечно!); если необыкновенным образом расставлены глаза – в первую очередь необходим анфас. И т.п. Но, разумеется, не помешают и снимки в полный рост!

О чем речь: в субботу фотографии передаются художнику-карикатуристу для работы. Карикатуры пойдут в номер.

Кто виноват, что делать: перетряхнуть архив – вытащив из него все полезное; завтра в семь репетиция – доснять нужных персонажей (да и просто полезно – снимки не помешают); остальных немедля выписать для фотографирования, сказав два слова: «Приказ бебе».

Что делать с Фрагом: Сашенька, срочно давай нам карточки для работы! Сканируй и присылай! Ждем (я, Наташа, Коля) от тебя положительного ответа!

Где распечатывать: где, Наташ? Есть места? Сколько денег? Словом, оргчасть – на тебе, впрягайся.

ДЖЕК-РАСПОТРОШИТЕЛЬ (22:56). Завтра же побегу делать цифровую фотографию в полный рост, в лучшем сером костюме, конечно же. Уголовные анфас и профиль? Озаботимся.

ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ (09-19 00:17). Телеграфирую. Наташа развернула бешеную активность тчк

ИВАН БОДХИДХАРМА (09:15). Коллеги, на всякий случай, места, откуда можно скачать пьесу:

http://www.srkn.ru/texts/zemlyanka1.shtml

http://www.mitin.com/mj17/sorokin.shtml

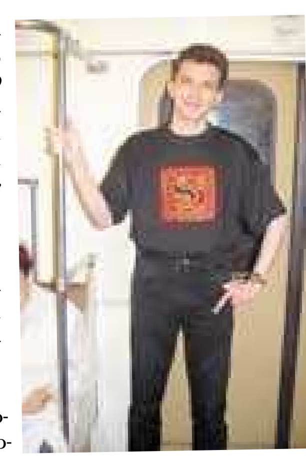
Распечатайте. Еще раз прочтите. Подумайте о своих ролях... Тов. Металлургический, сможете профессионально озвучить Автора? Да, завтра репетиция. Вечером, в семь? Всех устраивает? Или надо раньше-позже?

Завтра же поговорим о возможной музыке. Я, кажется, со всем уже разобрался, но вот два места пока не ясны: хочется узнаваемого всеми и каждым Чайковского (вероятно, «Щелкунчик» или фортепьянные концерты) или Свиридова (именно «Время вперед» – увы, ничего этого в хорошем, CD, качестве у меня нет), а также настоящей «Африки»: тамтамы и акапелльный масайский (к примеру), понимаете ли, хор, орущий что-то ужасное, зверское в правильном ритме. Вдруг сможете помочь. (Но – вполне сойдет и то, что уже подобрано.)

Те же и Брайан Бойтано.



БРАЙАН БОЙТАНО (09:20). Белые диски редиски ложкой в окрошке ловлю. «Джедай академи» – говно. Лукас – тощий неудачник. А вот iRiver iMP-550 SlimX – карашо. Даже слишком.



ДЖЕДАЙ НАЙФ (09:23). Мистер, имейте-ка совесть! Из первого постулата совсем не следует второй. Все как один на защиту лукаса-всеобщего-всего!

ТУШКАНЧИК (09:37). Да не... Лукас-то, конечно, вообще без понятия, но игра хорошая, не отнять. За эту акробатику и ТАКИЕ световые мечи можно простить всё.

ДЖЕДАЙ НАЙФ (10:01). Вот, мистер, вы б народ не смущали, а посмотрели предыдущую серию. Акробатика с мечами там уже была вовсю, а все новое, что появилось в продолжении, — игру гробит. Хотя, да, прошлая серия была так хороша, что и в сильно испорченном виде еще играбельна. Но это уже не называется «хорошая».

БРАЙАН БОЙТАНО (12:36). Мечи? Ты не наигрался в Jedi Outcast?

ДЖЕДАЙ НАЙФ (13:00). Запалим Тушканчика! Прикинь, он в «Ауткаст» почти не играл — и до мечей не добрался, так что понятно, с чего ему ДжАк нравится... Кстати, я в «Ауткаст» тоже не наигрался — кончается быстро, заново проходить глупо, а добавки хочется. Я так рассчитывал на ДжАк. Агащаззз...

БРАЙАН БОЙТАНО (12:38). Да бросьте, гражданин! КИ-лукас уже давно сдулся.

ДЖЕДАЙ НАЙФ (12:58). Давно? Ладно, «Ауткаст» же недавно был... и вообще, лично Лукас, как я понимаю, играми не занимается, так что поставьте легенду обратно на постамент!

БРАЙАН БОЙТАНО (13:05). «Ауткаст» делался преимущественно руками Raven, а в ДжАк замешались большие и кривые руки LucasArts. Плюс конфуз с Full Throttle 2 не дает мне успокоиться. Клоуны!

БРАЙАН БОЙТАНО (13:07). Re: Запалим Тушканчика! В «Ауткасте», к слову, обалденнейшие lightsaber-ботматчи и оч. крепкий мульти.

ДЖЕДАЙ НАЙФ (13:19). Откуда дровишки про «большие и кривые руки LucasArts»?

БРАЙАН БОЙТАНО (13:44). В одном интервью читал, что LA курировала JA куда тщательнее, чем JO.

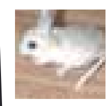
ДЖЕДАЙ НАЙФ (13:50). А ссылочку не предоставишь? Просто что-то с трудом верится, что случившийся уход от канонов SW-вселенной был инициирован LA...

БРАЙАН БОЙТАНО (14:20). Я найду! Найду доказательства! Да! Да... И покажу! Да! (Это было на Bluesnews сто лет назад, мне тааaак влом искать, чуваaак!)

ДЖЕДАЙ НАЙФ (14:44). Ладно, забей, все равно не поверю, даже увидев ссылку. Как-то мне с трудом представляется, что LA предлагает: «А давайте-ка вставим мини-аркадку по «Дюне»... или рекомендует гнусные реплики типа катарновского «если я что-то за эти годы понял, так это never say never».

ДЖЕК-РАСПОТРОШИТЕЛЬ (09-19 00:40). Нет-нет, все по делу. Закономерность: чем тщательнее товарищ Лукас курирует продуктину, тем большая выходит «Атака клонов». Например: Jedi Outcast и Empire Strikes Back с одной стороны Силы (приблизительно равноценные вещи), «Академия» — с другой...





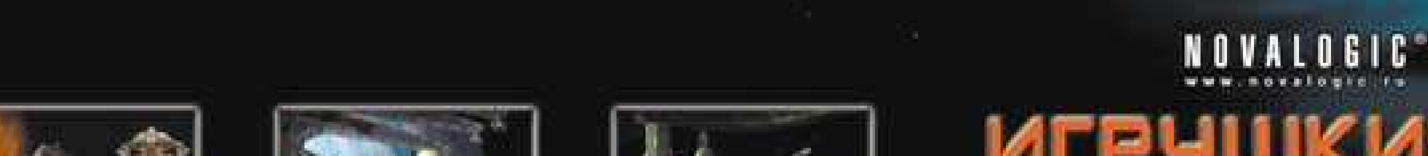
ТУШКАНЧИК (09:55). Зарелизено пиратами: The Temple of Elemental Evil (Infogrames), Chrome (Take 2), Homeworld 2 (Sierra), NASCAR Thunder 2004 (EA Sports).

Будем надеяться, что наши личные флибустьеры утянут ПРАВИЛЬНЫЕ позиции.

P.S. Дражайший Скарище, знаю, ты собираешься меня сильно обидеть, подумай об этом хорошенько еще раз эдак десять, пожалуйста, видишь, какой я вежливый.

БРАЙАН БОЙТАНО (10:32). Нихачу писать про хром, нихачу писать про хром, нихачу писать про хром, нихачу писать про хром, нихачу писать про хром, нихачу писать про хром, нихачу писать про хром, нихачу писать про хром, нихачу писать про хром, нихачу писать

Жестокие звезды



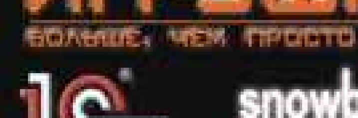
NOVALOGIC®
www.novalogic.ru







ИГРУШКИ
Больше, чем просто игры.



про хром, блн. Давайте вообще не будем писать про «Хром». Да. Точно.
ТУШКАНЧИК (09:08). Да не вопрос!.. Не хочешь — не пиши.
БРАЙАН БОЙТАНО (12:34). Re: Да не вопрос!.. Посмотреть игру хочу, да, но если там все будет так, как в бете, я за свои действия не отвечаю.
ТУШКАНЧИК (14:46). Миша, так разве бывает, чтобы «если мне понравится, то напишу, а если не — засуньте это себе в и отвалите от меня»?
БРАЙАН БОЙТАНО (14:54). Коля! Воспринимай все это чуть менее серьезно, пожалуйста!
ТУШКАНЧИК (15:02). Я и настраиваю тебя на серьезный лад...
ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ (11:08). Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy — нереальный отстой. Это порт с приставки, да? SWG в миллион раз красивее.
ТУШКАНЧИК (15:25). Братья, да бросьте, отличная же игра, эта Jedi Academy! Знаю, вам нудный Silent Storm отравляет мозг.
ДЖЕДАЙ НАЙФ (16:37). Наш мозг (включая общий коллективный разум) ясен как никогда. ДжАк давить!
БРАЙАН БОЙТАНО (18:33). Угу. Особенно если учесть, что на высокой детализации она тормозит на P4 2,8/512/FX5900...
ДЖЕДАЙ НАЙФ (19:40). Хм... привереда! Я вот пробежал ее на своем Duron 800/384/radeon7500, и ничего, не особо-то и тормозила.
БРАЙАН БОЙТАНО (19:57). На моем P4 1,7/256/GF3 — тормозит, то есть кадров 15.
ДЖЕДАЙ НАЙФ (20:05). Что-то у тебя по сравнению с более ранним постингом компьютер растерял изрядную часть своей мощи. Ты там осторожней, а то такими темпами он в калькулятор превратится...
БРАЙАН БОЙТАНО (09-19 00:15). В «том постинге» был НЕ МОЙ компьютер.
ТУШКАНЧИК (20:36). Мега! «Тормозизм» — это самый первый аргумент в списке претензий к игре? То есть больше пожаловаться и не на что, как я понял... Впрочем, согласен! Больше жаловаться действительно не на что.
ДЖЕДАЙ НАЙФ (22:23). Подробный список претензий уже был предоставлен в дорредакцию.

Фраг Сибирский.

ТУШКАНЧИК (18:00). Держу в руках: Temple of Elemental Evil, Chrome, Homeworld 2! Кто на последнего — вот в чем вопрос.
Скар, а еще на подходе Savage — увы, только сетевая, только ЛАН или Инет, но надо смотреть, чтобы понять — можно ли написать, скажем, в колонку. А может, ты уже заказал коробку с Savage?

БРАЙАН БОЙТАНО (22:42). Ага. Значится, по поводу «Хрома» даже сомнений не возникает, да? Ты мне хоть скажи, оно совсем задница или не совсем?
ТУШКАНЧИК (22:49). А о какой позиции речь?.. Ни Homeworld 2, ни Chrome я еще не смотрел.
ПЕПЕЛАЦ (23:05). Нарежь Homeworld 2 и ToEE, пжлст.
ТУШКАНЧИК (23:50). Саша, только после колонки и всех остальных сданных рецензий и материалов!
ОЛДМАН КРОСТ (09-19 01:39). Savage? Пока неоткуда ее заказывать: с США связываться не хочется, а у англичан игры еще нет.

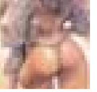
ТУШКАНЧИК (20:17). Ой! Только что обнаружил известные всей планете Земля реальные ФИО Мегакабана на его страничке. Дезавуируйте брешь, пожалуйста.

ДЖЕДАЙ НАЙФ (20:29). Зачем? Человек-легенда исправно пользуется замочком.
ТУШКАНЧИК (21:05). Черт, мы же это уже тысячу раз обсуждали!
ДЖЕДАЙ НАЙФ (21:33). Но не со мной...

ТУШКАНЧИК (21:52). Temple of Elemental Evil... Вот уже два часа придумываю себе всяческие дела, только чтобы не запускать эту игру. Последние полчаса читаю дигитальный .pdf-мануал к ней. Можно подумать, я что-то не видел в этих правилах или, скажем, что-то в них упустил! И каждый раз, запуская очередной свежий D&D-тайтл, словно встаю пред итогом всей жизни — такой вот уникальный, по силе экспрессии, черт дери, эффект. Помру киндером. Все, решено, пишу!



ОЛДМАН КРОСТ (23:57). «Решено, пишу»?! Коля, ты себя ведешь очень странно, честное слово. В следующий раз ты попросишь у меня ключи от машины и от дома, а потом обидишься на отказ? РПГ всегда была моей вотчиной, и разговор на этом можно считать завершенным.
ТУШКАНЧИК (09-19 00:33). Александр, вы ведете себя как законченный жлоб, что, признаться, дико удручает.
ОЛДМАН КРОСТ (09-19 00:52). Будем знакомы.
ДЖЕК-РАСПОТРОШИТЕЛЬ (09-19 00:55). А название, название-то какое! Просто «Конан и четыре стихии».
ТУШКАНЧИК (09-19 01:16). Ммм... хорошо хоть, что не «Маша и медведи»... Зато я уже прошел tutorial! (Он очень-очень-очень короткий.) Поздравьте киндера!
ДЖЕДАЙ НАЙФ (09-20 14:41). Запрос! Дорогой Тушканчик! Солнцевские... то есть коломенские джедаи хотят эту игру! В понедельник в дорредакции?
ТУШКАНЧИК (09-25 02:57). Все еще хотят?
ДЖЕДАЙ НАЙФ (09-25 08:59). Хотят просто офигительно! Вот только доехать пока не могут — болеют...



ИВАН БОДХИДХАРМА (17:25). Коллеги, форма все-таки с нами! Отдать надо во вторник. Позвонил утром в ЦАТРА (Театр Российской Армии), и там оказались на редкость правильные люди и порядки. «Пишите, — говорят, — письмо на имя генерал-майора, начальника театра, с пояснением того, что, сколько и когда, — и вперед». Так мы с Денисием и сделали. Попали, правда, на общее собрание коллектива театра, опоздавшей Ларисе Голубкиной даже дверь открывали, но через час уже были в огромном костюмерном цехе, а вернее — на складе. Мощное, но жутковатое изза запущенности и объемов помещение. А театр внутри вполне себе, хотя снаружи осыпается. 70 с лишним лет ему, болезному. В репертуаре на ближайший месяц ни одной «военной» пьесы. Видно, эта тема вот где у них сидит...
Форма, конечно, в не очень хорошем состоянии: кое-где пуговиц нет, подворотнички надо везде подшивать, гладить все, штопать... сапоги — хромовые, офицерские! Почистим — будут о-го-го. А так, конечно, стоптаны все до ужаса. Фуражек только три штуки, зато набрали пилоток. Да, ремни только солдатские, причем не кожаные и никакие не аутентичные, СА.
В общем, Олег, Наташ, а сумеем ли мы провести в ЭТУ субботу съемку на территории тов. Волкова (мне, правда, в час надо быть у художника)? Хотелось бы! Или в редакции, не вопрос. Главное — чтобы свет был правильный. Дай знать, пожалуйста.
И — нужен ли какой-то макияж (чтобы не блестели лысины и носы)?
Исупову: не забудь принести комплект СВОЕЙ формы и планшет!

ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ (19:00). Я поговорил с Наташей — суббота у Алексея отлично. Когда? В любое время. Но если вам в час надо быть у художника, то, может быть, сразу после? Чтобы без спешки все поснимать. Наташа возьмет пудру.
ИВАН БОДХИДХАРМА (19:36). Отлично! Вероятно, я успею добраться до вас к 2-2.30... Но — не поздно ли это? или дневной свет не нужен? Теперь: куда ехать-то? как добираться? к которому часу все же скликать вече?
И еще. Было бы здорово, если б Наташа «посмотрела» привезенную форму: ее надо хотя бы минимально погладить... Ваксу для сапог, хлеб, миски и пр. я привезу... Форму Бу, если только



подойдет размером, приготовлю-привезу сам. Кроме того, коллеги, посмотрите, нет ли у кого дома кружек страшного вида, алюминиевых (я нашел только одну), котелков (у меня все на даче), ложек соответствующих и иных аутентичных вещей! Плащ-палатку тоже постараюсь найти... как и медали-ордена.

ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ (23:32). Наташа форму погладит. Мне, кстати, впору только сержантская — зато как влитая. Будем ли пришивать подворотнички? Или в войну на это забивали? Как ехать — я нарисую карту. Другой вариант — назначаем время, и я всех встречаю на «Речном вокзале» у первого вагона из центра.

ИВАН БОДХИДХАРМА (23:51). Сержантская форма, увы-увы, для автора! Надеюсь, офицерскую как-нибудь удастся подбулавить, чтобы смотрелась... А мне вот гимнастерка моя, «домашняя», от папы жены оставшаяся, слегка тесновата. Ну а подворотничок уже пришил. С ним просто удобней. И — тов. Соколов, не забудьте про очки-«велосипед»!

ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ (09-19 01:03). Я их обыскался, не знаю, где и взять... хорошо бы аутентичные найти. Да, а сниматься можно в любое время. Солнце ни к чему, там студийный свет. А еще мы нашли два правильных военных ящика: один из-под снарядов (!), другой — металлический зеленый, побитый, тоже военного плана. Все это на даче у друга (20 минут от «Речного»), он готов выдать завтра, если найдется, кому поехать. Плюс есть старый армейский бинокль. Денис, Скар! У кого еще машина...

ИВАН БОДХИДХАРМА (09-19 01:24). Внимание: фотосъемка! Ребята, Олег прислал карту. Вот она. В субботу, в 14:30, быть на месте. Не опаздывайте!



ИВАН БОДХИДХАРМА (18:43). Летучка, или Вперед в прошлое. Как и обещал, попытаюсь сейчас сконстролить из ночного красную рубаху... Многого (процентов... гм... на 90), конечно, не вижу, но что-то уже проглядывает. В общем, движемся на ощупь, но вот в каком направлении:

Все пространство ЖЖ-темы (с ЖЖой, кажется, определились) делится на главы. Это либо годы выпуска, либо названия конкретных материалов, либо отдельные номера журнала. Кроме того, возможны дополнительные главки (названия, условно, почти с потолка): «Как делать журнал», «Как написать рецензию», «Как перестать мурзилить и выйти в люди» и т.п.

Каждая глава – собрание взглядов отдельного автора на то или иное явление (событие). А может, просто время. То время и Тот журнал.

Для начала было бы правильным представиться, а именно рассказать в лицах, как вы здесь очутились, что тому предшествовало, что за время тогда было, чем вы занимались до и т.п. Все, что посчитаете нужным: ясно, доходчиво. Пусть это будет Первой главой. ОК?

Итак, пишут: Олег Михайлович, Скарррище, Маша, М-ский, Фраг, Миша Бескакотов, Ашот, Коля Давыдов (если захочет. У Коли колоритно все было). Что делать с ПэЖэ? – считаю, что надо полностью выдумать человека, опираясь на те штрихи, что проскакивали в журнале за это время. А их накопилось достаточно (вспомним хотя бы 50-й номер). Если будет время, займусь сам. С вашей помощью, конечно!

Как быть с «теорией заговора»? Идея-то нравится... Но, честно сказать, моя, как и Ашот, в сомнениях: то ли похерить, то ли развивать. А пусть вам, каждому, подскажет журналистская интуиция, а?.. С одной стороны, следовать ей сложно: ну как мы объясним, кто на этих «военных» снимках? Почему у каждого столь узнаваемое письмо? Сложно коллективу авторов такого добиться... Да и, черт возьми, какой смысл в коллективном авторстве Хажинского, Вершинина, Аримановой и Ко? Ни малейшего. И как, простите, настоящая фамилия Хажинского? Да, да, вот этого, в очках, на велосипеде, с орденом?.. Так-то. С другой стороны, есть только один человек, которого можно коллективно придумать, – Исупов. Но: если мы всерьез себя представляем (Первая глава), то ведь этот несчастный там будет, нет? А если его не будет, то где тогда Первая глава? – в заднице. Словом, смотрите сами.

Здесь (в Первой главе) что главное? – как в любом деле: быть собою, говорить правду. Ну, нашу правду, журналистскую, изящно изложенную, понятно...

В общем, вот вам тема для первого домашнего сочинения: «Об авторах, или Как они стали теми, кем стали, и что тому предшествовало». Журнал, журнал и ВЫ в нем – это сквозное во всей ТЕМЕ. Не забывайте!

Два дня на эту главу. Два дня. Нормально? Время пошло.

Литприемы, которые вы вольны (и обязаны) использовать:

а) Стенограмма «исторической редколлегии» (телеф. разговора и пр.). Интересный прием, добавляет опусу серьезности, сразу понимаешь, что это настоящее, это документ, это живой язык. Очевидно, что «стенографируемых событий» могло и не быть в действительности. Но если того требует задача, то...

б) Письма, шире – переписка (скажем, вся тема вообще может быть перепиской, в которой будет все: и «теория заговора», и сомнения по ее поводу, и т.п. Все). Вспомним, каким успехом пользовался томик, выпущенный Захаровым, переписки Довлатова и Ефимова. Сгенерировать такое, тонко вплетя реалии (взяв их из почты и... памяти), – с легкостью. По сути, это он и есть – ЖЖ. Важно только, чтобы развивалась история, закручивался сюжет...

в) Монологи.

г) Интервью (перекрестные). Скажем, Скар, чтобы ПРЕДСТАВИТЬ себя в Первой главе, затевает диалог с Олегом, в ходе которого...

д) Мини-пьесы.

е) Сценарии.

ж) Рецензии (на рецензии).

з) Мемуары.

и) Комментарии – как по конкретике описываемого события, так и более широкие – рисующие, грубо говоря, контекстную картину: бытие в это время в Москве, обстановка в мире...

к) Сноски (да, да, обычные сноски. Очень украшают).

л) Письма читателей, отклики на форумах (как живые, так и сгенерированные, записи в чьих-то ЖЖ).

м) Указатель имен.

н) ...

Время пошло.

ТУШКАНЧИК (09-19 17:38). А как же Вечерний Радовский? Я всегда был уверен, что он является плодом сингулярного творчества господина Лаптева, отринутый лишь недавно

вследствие изживания образа и резко возросшего стремления Димы к личной, понимаешь, славе и популярности!.. Не проработан вопрос. А ведь важная часть нашей ЖЖизни.
ИВАН БОДХИДХАРМА (09-19 22:13). Точно Лаптев? Я вот думал, что у нас за всех Фраг пишет...

19 сентября 2003 г.

Одинокий Тушканчик бродит по ЖЖ, всюду натыкаясь на объявление «Мы репетируем. Просьба не беспокоить».

ТУШКАНЧИК (12:35). Ну, репетируйте, репетируйте... Между тем наша постоянная рубрика «Зарелизено пиратами» пополняется с устрашающей регулярностью. Прорвало! Command & Conquer: Generals – Zero Hour Expansion (EA), Mace Griffin: Bounty Hunter (Black Label Games), Rugby 2004 (EA Sports), Dogfight: Battle for the Pacific (Valusoft). Номер опять лопнет... Хотя, если учесть тот факт, что из ЖЖ-темы, скорее всего, ничего не получится (рыдаем! сеем панику!), то – нормально. Совершенно темная лошадка – Mace Griffin: Bounty Hunter. Вот что действительно интересно.
А вот болеть совсем неинтересно... Вантуз Бойтано не умеет жить прошлым (смотрит в будущее!), а мне вот очень хочется перечитать .икзю за последние три года – исключительно сидя в кресле-качалке, будучи замотанным в шерстяной плед и держа на коленке чашку горячего лимонного фервекса.



Ашот Ахвердян.

ДЖЕК-РАСПОТРОШИТЕЛЬ (13:52). Ой, а можно мне как-то наложить лапу на «Баунти-хантера»? Выздоравливай!

ТУШКАНЧИК (17:56): Зарелизено пиратами-2: Sim City 4: Rush Hour (EA). И ведь придется писать, скорее всего. Мегакабан, да, правильно, верно же, точно?

ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ (09-20 01:34). Да, избежать невозможно. Две полосы. А может, три? Вдруг шедевр...

...Но тут к Тушканчику неожиданно присоединяется Брайан Бойтано. Да, да, он входит, чтобы показать всем...

БРАЙАН БОЙТАНО (13:20). Шот дня... Она, видите ли, спряталась...



ДЖЕДАЙ НАЙФ (18:21). Cool girl... А что за игра-то?
БРАЙАН БОЙТАНО (09-20 00:18). Alias с Xbox.



ДЖЕК-РАСПОТРОШИТЕЛЬ (09-20 00:32). Дженифер Г. Лапочка! Интересно, останется одним из злобных боссов К. Тарантино, ругающийся по-русски? Ognennye palzy и все прочая... О где же, где же ты, вожделенный ДВД-бокс-сет?
БРАЙАН БОЙТАНО (09-20 01:10). Все это вряд ли будет иметь какое-то значение, если AI не сможет смотреть сквозь стекла... Это уже не «законы жанра», это какой-то оскорбительный цирк...

20 сентября 2003 г.

И вновь сирота Тушканчик слоняется весь день по грустному, обезлюдевшему .EXE-ЖЖ, то и дело спотыкаясь взглядом о «У нас фотосессия. Пожалуйста, завтра. А лучше послезавтра».

ТУШКАНЧИК (23:46). Зарелизено пиратами: Mall Tycoon 2 (Global Star Software), NHL 2004 (EA SPORTS). Нет, в самом деле, надо срочно делать спортивную тему!
NB. Desperado (1995) – самое-самое-самое ужасное кино, которое я видел. Его не реабилитирует даже всепрощающий термин «трэш».

БРАЙАН БОЙТАНО (09-21 01:16). Да, да, точно, пока наш любимый голкипер под рукой и не свалил в очередную командировку.
ДЖЕДАЙ НАЙФ (09-21 02:46). Разве может быть спортивная тема без свежего, 2004-го, «Тайгер Вудса»?!
ДЖЕДАЙ НАЙФ (09-21 03:03). Да, а про «Десперадо» я с тобой согласен, чувак.

21 сентября 2003 г.

В третий раз забросил Тушканчик невод в корпоративное ЖЖ-море. И что вытащил?..

ТУШКАНЧИК (09:03). Буду держать в руках завтра утром: C&C: Generals – Zero Hour, Mace Griffin: Bounty Hunter, Conflict: Desert Storm II – Back to Baghdad (полный англ. наконец-то!). Mace Griffin все еще любопытен.
ТУШКАНЧИК (22:22). Храм Банального Фуфла. Чем меня больше всего огорчают и даже бесят некоторые КИ (во всем же прочем – вполне приличные тайтлы), так это своей стерильностью, плоскостностью, отсутствием интонаций. Как раз тот самый случай. Рыдаю.

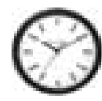
ДЖЕДАЙ НАЙФ (23:06). У меня абсолютно такие же эмоции были при прослушивании Tubular Bells Майка, черт возьми, Олдфилда. Типа легендарный альбом, суперхит, веха в истории, ля-ля-ля. Ставлю-слухаю. Играется простая последовательность нот — по этюдному бессмысленная. Потом другая. Все вместе — много-много этюдов одновременно, переходящих один в другой. Механистично до невозможности... В музыке практически всегда виден человек — педант или раздолбай, циник или романтик, злой или доб-



рый, талант или бездарь... А тут — ничего, человека вообще нет, все играет само по себе.
И, да, натурально пробивает на бешенство. А растаманам беситься как-то не к лицу.
ТУШКАНЧИК (09-22 03:59). Боже мой, Ашот, ты на святое-то зачем руку поднимаешь?! Беспредельно гениальный альбом потому как. Есть, правда, способ реабилитировать старину Олдфилда в твоих глазах: найди эти Tubular Bells в исполнении не помню какого симфонического оркестра (это отдельный альбом!), вот там его гениальная задумка играет совсем другими красками, честно! (Именно этот альбом точно есть у ББ.)
ИВАН БОДХИДХАРМА (09-22 19:17). Коля, вероятно, говорит о The Royal Philarmonic Orchestra. Но, уверен, что Ашот именно эту — вечную — запись и слушал. И она и впрямь... как бы это помягче... перехвалена и перелегендизирована...

БРАЙАН БОЙТАНО (13:06). Аааaaaa! An Exclusive Interview with Gordon Freeman:
www.planethalflife.com/half-life2/freemaninterview/hl2.swf
БРАЙАН БОЙТАНО (15:42). Drugs are bad because if you do drugs your a hippie and hippies suck.

ДЖЕДАЙ НАЙФ (20:49). Прямо вот так вот, да?
БРАЙАН БОЙТАНО (09-22 01:02) Чур без обид! Просто фраза смешная! Я хиппи оч. уважаю, да! Да что там, я и сам хиппи!
ПЕПЕЛАЦ (17:53). Да, нас, хиппей, сложно не уважать. Ведь это мы придумали про мэйклавнотвор!
ДЖЕДАЙ НАЙФ (21:17). Скорее, сформулировали — придумано оно было, кажется, пораньше...



ПЕПЕЛАЦ (19:05). Homeworld 2 оказался всего лишь вторым Homeworld'ом. Скучно! Мелкие приятные «фичи», что появились в Homeworld: Cataclysm, бесследно исчезли. Неприятно!

22 сентября 2003 г.

Начало новой недели не предвещало ничего ужасного. Более того, Бодхидхарма с нездешней уверенностью глядел в светлое будущее...

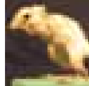
ИВАН БОДХИДХАРМА (8:34). Коллеги, с нас уже просят график отправки журнала в типографию в первом полугодии 2004 г. Предлагаю следующее:
#2 – 11.01.2004
#3 – 8.02
#4 – 14.03
#5 – 11.04
#6 – 9.05
#7 – 13.06
Все согласны? Нет противопоказаний? 12-й номер этого года, напомню, загружается в финские ротационные уже 9 ноября. А первый – 7 декабря.
ИВАН БОДХИДХАРМА (8:57). Из интервью с Срккм:
«С.Т.: Как много времени вы проводите в Сети?
В.С.: Я очень люблю игры типа «Квейка», где можно бороться со злом. В свое время отдал им много времени и сил. Играл с удовольствием. Для меня это как в баню пойти попариться – хорошо становится. Вообще я довольно часто захожу в Сеть. Думаю, минут пятнадцать каждый день. В основном смотрю то, что связано с литературой и кино. У меня есть свой сайт, и мне любопытно, кто туда приходит. Чата на моем сайте нет, но я переписываюсь, общаюсь с читателями, в том числе и в гостевой книге...»



То есть вот откуда пошли компьютерно-игровые аллюзии во «Льде»... Кто бы мог подумать!..
Я таки сподобился написать ему письмо... что-то ответит?..
«Владимир, здравствуйте,
Меня зовут Игорь Исупов, тысячу лет назад мы с вами пересекались благодаря одной общей знакомой – Татьяне Михайловой. Мы тогда затевали некое лит.-худ. издание «Впрок», в котором... бла-бла-бла... Тимур Кибиров, Михаил Сухотин, Татьяна Щербина, Дмитрий Александрович, бла, бла, и которое в утробе же и умерло. Лысоватый, около тридцати, журналист, интервьюировавший вас для журнала, позорно путавший Булатова с Белютиным (до сих пор в пот бросает...). В общем, увы, это я. Ваше фото на вашей первой на родине слонов книжке, снятое во время той так утомившей вас беседы...
Вот.
Владимир, дело вот в чем.
Я редакторствую в журнале Game.EXE (компьютерные игры, которые все-таки искусство, а не). Которому скоро случится 100 номеров (восемь с лишним лет жизни – вот и «дата»). Все мы не только ваши древнейшие из аборигенов поклонники, но и, ужас-ужас, большие любители театра. Иногда мы позволяем себе что-нибудь взять... и инсценировать. Точно, народный, так сказать, коллектив. Чистое «Берегись автомобиля». Случается и такое. Даже в наши дни. И вот однажды мы решили сделать ту самую пьесу, которую «в этой стране никогда не поставят». Ту самую, которую когда-то (в том самом номере, где публиковалась «Дисморфомания») молодежная версия «Театральной жизни» обозвала «Земляникой».
«Землянку».
Зверскую, нечеловеческую, гениальную пьесу. Самую, наверное, пацифистскую из всех когда-либо написанных «пьес про войну». И самую, думается, правдивую. Настоящую. Ух, какую... Беккет, Ионеско?.. Смешно. Да, я знаю, что «Землянку» ставила «ШколаРусскогоСамозванства». И блистательно, на наш взгляд, это сделала. Наше «творение», собственно, переделка ТОЙ постановки, ремейк. С той только разницей, что мы «заточили» его исключительно для аудиовоспроизведения.
Уф... Словом, пьеса скоро будет записана, и нам очень хотелось бы положить ее в качестве «юбилейного» бонуса на наш DVD, на диск, прилагаемый к журналу. Постановка и запись не носят коммерческого характера, никаких дивидендов журналу это не принесет, кроме, возможно, негатива (мамы, дети до 18-ти, идущие куда-то и пр. ужас). Ну, мы это переживем... у нас репутация такая... поперечная. Формат записи – пресловутый MP3. И нам, и преданным читателям, которые вдруг узнают о лицедейской страсти любимых авторов и, быть может, откроют для себя Сорокина, будет приятно...
Можно? Владимир, вы не возражаете против выкладывания записи на диск?..»

ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ (10:39). Хорошо бы заполучить его колумнистом! С тиражом случится что-то невероятное.
ИВАН БОДХИДХАРМА (23:26). Мечты, мечты... А так — с радостью, с распростертыми. Люблю! Да только зачем ему это... Но мысль — что надо.

А вот и Тушканчик. Мы уверены, вы, как и авторы, соскучились по нему самым решительным образом.



ТУШКАНЧИК (9:19). Олег, от тебя ничего не слышно по поводу Rebels: Prison Escape, превью на Battle Mages и колонки, ее темы, а время идет. Пожалуйста, проясни ситуацию по срокам и кол-ву полос!

ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ (10:50). «Ребелс» — клон Commandos, крепкая игра категории «Б», две полосы, на этой неделе — на днях.

Превью Battle Mages, 2-3 полосы (зависит от того, насколько интересно будет интервью с разработчиками — закинул вопросы, жду), результат на этой неделе.

Колонка. Мы обсуждали со Скаром колонку о появлении бизнес-элиты в SWG как новой общественно-политической формации игроков. Быть героем и убивать монстров — уже не актуально. Перекачанный стрелок в суперармо-ре вызывает теперь лишь снисходительную усмешку. Герои вчерашних дней, израненные, в шрамах, бегут на очередную охоту мимо бесконечных вилл, харвестеров, супермаркетов, заводов и фабрик. И всей этой недвижимостью владеют персонажи, не способные даже мухи обидеть. Саша за то, чтобы я написал, но все же это его тема, и я в ближайшие дни определюсь с чем-то новым, стратегическим. Буду держать в курсе.



Михайло Бескакотов.

ОЛДМАН КРОСТ (12:17). Двумя руками «за» такую колонку. Мой ученик...

ТУШКАНЧИК (14:55). Олег, я поговорил с Сашей, он не собирается возвращаться к этой игре и теме вообще, насколько я понял. Поэтому это все же ТВОЯ тема, пиши спокойно про новую SWG-бизнес-элиту, страшно ждем!

ТУШКАНЧИК (15:19). Остальные товарищи (включая Скара)! Мы уже который день с нетерпением ждем начала обсуждения тем ваших персональных колонок, но — молчим, уповаем на чудо и сознательность. Но чуда все не происходит. Поэтому получите очередное напоминание. И распишитесь здесь в получении.

МАУРИЦИЯ АРИМЕЙН (21:44). Пока не потерялось в суматохе: хотелось бы произвести на свет колонку про Проект Джейн Дженсен. Три полосы?

ИВАН БОДХИДХАРМА (22:09). Про Джейн можно и тридцать три. Даже не обсуждается. Форвертс!

БРАЙАН БОЙТАНО (16:34). В этот торжественный раз не хочется индустриальной рутины, не хочется очерчивать «ключевые тенденции» и нести «информацию». Потому, собственно, я так долго не сообщал тему колонки. Мучился, отсеивал, курил и думал, пока не понял, что жажду, блн, взглянуть в корень, где не имеют никакого значения технические аспекты, геймплейные извороты и кросскультурная чуткость тридцать третьих слева разработчиков.

В конечном итоге остается только лишь настроение, неуловимое, бесценное, сотканное из воздуха ощущение, которое несет игра, фильм, музыка, звездное небо, да что угодно... С ним не поспорят даже мысли, сиюминутные, всегда банальные, всегда чужие...

Поэтому к черту игры. Сплошная, согласитесь, механика, зачастую совсем без любви.

Вот, скажем, сидит человек и пуляет в «Кримсонленд» или какую-нибудь двухкнопочную флэш-гадость. Долго, сосредоточенно, растворился весь, нету его, ушел в астрал подальше Пухова. Ему хорошо, ему лучше всех на свете. Он медитирует. Или просто убивает время. Он мог с таким же успехом вертеть четки или мусолить «пупырчатый» целлофан от оргтехники. В голове — лытдыбр, в карманах пусто, впереди счастливое будущее. И абсолютно не имеет значения, что на экране. Это настолько очевидно, что никто этого не понимает.



Замысел следующий: взять (наугад) случайную двухкнопочную безделушку, пускай даже сделанную на флэше (для пущей гиперболизации), и посвятить ей влюбленную рецензию с множеством кросскультурных отсылок, с поисками подсмыслов и разворачиванием сумасшедших концепций, дескать, смотрите, вот же она, Альфа и Омега, неужели не ясно, что это та игра, ради которой вы гремели кастрюлями всю свою никчемную жизнь, вы прислушайтесь, ПРИСЛУШАЙТЕСЬ к себе, откройте чакры, отбросьте лишнее, back to the primitive...

Игра должна быть кристально тупой, раздражать какой-нибудь один, самый примитивный рефлекс, а мы оттолкнемся от этого и проедемся по всему-всему, от блокбастерности до «третьей кнопки», потому что две — и так уже много...

Словом, это будет провокационный поток сознания якобы только что уловившего самую соль, самую суть вещей человека, восторженная бессмыслица с ворохом прочтений. Если бы не ритуал Утверждения Темы Колонки, я бы все, что выше, не писал, так бы прямо и спросил: можно немного побезобразничать?

ИВАН БОДХИДХАРМА (22:33). Да, Миша, это очень интересно. Давай!

БРАЙАН БОЙТАНО (09-26 14:16). Отлично. Колонка будет 29-го, в понедельник.

БРАЙАН БОЙТАНО (09-29 09:47). Колонка — задерживается. На меня сегодня свалились очень серьезные семейные проблемы. Дня два-три буду круглосуточно занят... Как освобожусь, обещаю наверстать все в ускоренном темпе. Тысяча извинений.

ДЖЕДАЙ НАЙФ (09-23 00:36). Этот самый... во второй раз за этот чуть ли не месяц подкошен болезнями под колено — в голове зреет колонка про (подождите, не рубите с плеча!) Master of Orion 3. Я пока не могу понять — то ли это хорошая идея, то ли температурный бред. Идея не в плане полемики с Олегом «Жываялегенда» Михалычем, а просто взгляд с другой стороны на игру (исправленную патчем, что формальный повод, но не суть — просто она заработала), про ту идею, что таится под внешне недружелюбной оболочкой. Про то, какие чудеса творятся там под капотом (об этом в рецензиях вообще нигде не писали, т.к. мануал был мало связан с игрой, а сама игра фидбэком предпочитает игрока не кормить, разработчики тоже были не в состоянии собрать информацию, поэтому этой задачей многие месяцы занимались сами игроки); в качестве никак, разумеется, не связанных с текстом иллюстраций можно привести злой комикс-сериал про разработку некоей компьютерной игры (авторства арт-директора МОО3), см. www.gamespy.com/comics/deathmarch/strips/st082203.html

Хотя лучше не надо.

С уважением,

апчхи!

ТУШКАНЧИК (09-29 02:36). Игорь, напомни, плиз, ты, кажется, Ашоту ничего не ответил по поводу его колонки — время идет, он молчит, ждет, видимо, резолюции...

ИВАН БОДХИДХАРМА (09-29 01:28). Коллеги, как прикажете реагировать вот на это: «Я пока не могу понять — то ли это хорошая идея, то ли температурный бред»? Вот и молчу. Автор сам не понимает, а что я могу сказать? Да и хватит уже обсасывать мертвую игру. О ней забыли, да и мы ее уже не раз обсуждали. В том числе контекстно, не в прямых материалах. Не заслуживает она стольких слов. Так мне кажется.

ТУШКАНЧИК (14:01). Сводки с демонстрационных фронтов: Judge Dredd: Dredd Vs. Death, Lords of EverQuest Demo #1, Nosferatu: The Wrath of Malachi, Chaos Legion, The Lord of the Rings: Return of the King. Родная индустрия внезапно разродилась, а нам этот выводок принимать. Делайте заявки... Зашибенные детки, разве нет?

P.S. Перечитывал пейджер, много смеялся. Так много, что аж расплакался. А вот и вызвавшая Эмоцию цитата: «...нынешний состав решил встретить юбилей не ударным трудом, но отдыхом на Кубе (впервые за 8 лет!).» Дайте мне платок.

БРАЙАН БОЙТАНО (20:00). Nosferatu даже смотреть не надо. Это такое! такое!.. А вот Chaos Legion я бы попробовал. Можно, да?

ТУШКАНЧИК (22:34). Держу в руках:

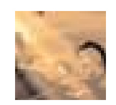
C&C: Generals – Zero Hour, Mace Griffin: Bounty Hunter (на 4 дис-


МЕХАНОИДЫ
- Полная свобода действий на восьми континентах огромной планеты-полигона
- Развитая социальная система: межклановая борьба, интриги и противостояние
- Свободное развитие персонажа — от мирного торговца до воина и пирата
- Десятки типов глайдеров, сотни видов вооружения и оборудования для них
1С
ФИРМА «1С»
Copyright © 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.
Copyright © 2003 SkyRiver Studios. Все права защищены.
SKYRIVER
STUDIOS

ках! волки, да), Conflict: Desert Storm II – Back to Baghdad и, как все просили, NHL 2004! Ура, ура! Места на винте нет, ставить «Баунти-хантера» некуда...

БРАЙАН БОЙТАНО (09-23 00:12). Ммммм... Хоккей...
ТУШКАНЧИК (09-23 05:26). Шай-бу! Шай-бу!

А вот и Джедай Найф. Впервые. Не в комментариях, а сольно. Что-то будет... Неужели первая ласточка Первой главы? Посмотрим-посмотрим...



ДЖЕДАЙ НАЙФ (19:21). «Армагеддон».... ужасный фильм. То есть было понятно, что будет так-себе-кино, но... впрочем, я не про то. Там есть момент, когда на перегрузке в 11 с лишним g чуваки эти кто орет, кто хохочет, кто... короче, развлекаются как могут. Вот оно мне и напомнило: однажды скачал я из Всемирной руководство пилота F16 (не совсем так называется, но не суть). И там было немного про перегрузку.



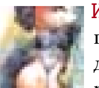
При любой перегрузке пилот должен произвести набор действий, так называемый AGSM (anti-G straining maneuver), а именно: глубоко вздохнуть, закрыть горло и напрячь все мышцы рук, ног, корпуса на три секунды. Затем быстро дышать каждые три секунды, причем выдох-вдох должен укладываться в полсекунды-секунду. Выдыхать надо примерно 40% воздуха в легких. По связи не трепаться и не расслабляться до конца перегрузки. Мышцы надо напрягать, чтобы повысить количество крови в сосудах, а то кровь будет застаиваться в мышцах. Особенно важны ноги.
И вот все это помогает затолкать кровь обратно в сердце. В таком напряженном состоянии пилот должен находиться в течение всей перегрузки – не расслабляясь даже на время вдоха-выдоха. Стоит размякнуть, и даже при средней перегрузке (4-5g) можно отключиться практически мгновенно.
Типичная ошибка – напрячь мышцы корпуса, забыв про руки-ноги. Это не только не помогает, но и усугубляет дело: в лучшем случае перестанешь видеть вокруг, а скорее – просто вырубит. Если не напрячь корпус (скажем, решив поговорить по связи), теряешь воздух, и можно отключиться даже без предварительного потемнения в глазах. Если задерживать дыхание менее чем на 2,5-3,5 с, то кровяное давление в голове падает и перегрузка сказывается сильнее. Если задерживать дыхание на 4-5 с, то крови в сердце поступает слишком мало, что приводит к внезапному падению кровеносного давления в голове, – отрубаешься. Если выдыхаешь слишком много воздуха – то труднее держать корпус в напряжении, укорачивается цикл дыхания, ну и далее понятно. Если выдох-вдох не уложить в положенные секунды, кровеносное давление в мозгу падает до нуля. Один раз не страшен – но если оно будет повторяться, пилот выключается. При этом усилия надо прилагать согласно степени перегрузки: не стоит при 5g напрягаться так, чтобы выдержать 9... устанешь быстрее. К тому же все это не освобождает от необходимости управлять самолетом. По радио переговариваться надо короткими фразами, укладывая их в цикл «выдох-вдох». И вообще, пилот должен решить, что ему важнее: не потерять сознание или передать сообщение.
Вот как попробуешь такое с собой сотворить, играя в какой-нибудь реактивный летунец, – и просто все. В глазах темнеет раньше, чем на экране...

ТУШКАНЧИК (23:50). Ашот, выдохни, выдохни скорее! А, поздно уже...

ДЖЕДАЙ НАЙФ (19:34). Начальство отключает комментсы. Ну вот как так можно? Хотя, судя по юзерпику, нелегка жизнь рулевого. Я бы посочувствовал, но что-то подсказывает мне, что лучше оставить эту тему вообще...
ДЖЕДАЙ НАЙФ (20:34). На моем 56-м модеме реальная скорость закачки 3,5 в хороший день, обычно 3,2-3,3. Включаю «Казаа Лайт p2p» – кто-то качает у меня со скоростью около 2,0, и в это же время скорость закачки – 3,2. Значит ли это, что у дайал-апа часть пропускной способности заранее отдана под исходящие и не используется даже при простое? Или опять гашиш виноват?
ДЖЕДАЙ НАЙФ (22:31). Камень-ножницы-бумага... Любовь, цинизм и тормозняк...

23
сентября
2003 г.

Уже смеркается. Бодхидхарма, сидя в башне из слоновой кости, раздает последние ЦУ...



ИВАН БОДХИДХАРМА (19:49). Коллеги, давайте завтра, в среду, проведем последнюю – перед записью – репетицию. В семь вечера, удобно?
Надо все-все обсудить, быть может, даже записать (на бумагу) кое-какие «фоновые ходы» (когда скрипеть, когда стучать кружками и т.п.), чтобы быть абсолютно готовыми к записи.
Тексты и голоса: пожалуйста, никакой необязательности и повседневности. Только прочувствованные реплики, «резкие», сценические, живые, переживающие ситуацию голоса, далекие от обыденности. Словом, игра, нихт самодеятельность!
Автор, поработайте над интонацией!
Планы же такие:
1. Завтра, как вы уже поняли, ключевая репетиция с музыкой, хлебом, кожей и глиной.
2. В выходные запись. Денис, это возможно?
3. А все это время по главе каждые два дня. Неужели забыли?
4. ...и при этом остальные материалы в номер.
Тяжело? Факт.
Коля, ты будешь нужен! На той же записи – серьезно! Приготовь кучу смешных анекдотов, чтобы мы смогли качественно записать сцены смеха...
...Почему-то вспомнил о «теории заговора» и деконструкции... Вот что пришло в пустую голову в электрическом поезде... Никто же не говорит, что надо описывать себя в точности. Нет. Сочиняйте любые мифы. Скар, к примеру, мне видится этаким Ломоносовым, самоучкой, родившимся в далекой Вычегде, в доме торговца (почему-то рыбой... внимание: я не сказал: «сын торговца»), непонятно зачем и непонятно отчего, бегом, как Форрест Гамп, преодолевшим 3 тыс. км, услышав зов УЧУ-Ктулху... Шутка. Бред. Не обр. вн.

О. ДЕНИСИЙ (09-24 10:35). Первая сессия записи во МХАТ, в субботу, во второй половине дня. Время уточняется. Подробности позже.
ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ (09-24 10:45). Ужас... значит, не сумею поздравить родителей с днем рождения. Ну что делать...
О. ДЕНИСИЙ (09-25 16:08). Начало записи в субботу, в три часа дня. Это время, когда мы все уже должны быть в студии. Соответственно, надо бы собраться в Камергерском немного загодя. Например, в 14:45. На скамеечке напротив входа во МХАТ. Только, чур, не ломитесь внутрь. Господа офицеры, берите с собой котелки, кружки, ложки, кашу, чай. Газету. Не забудьте текст пьесы.
P.S. Я правильно написал слово «суббота»?
ПЕПЕЛАЦ (09-26 16:25). А как долго мы там пробудем? Я в субботу обещал мать на поезд (22:05) посадить...
О. ДЕНИСИЙ (09-26 10:36). Петиция в пятницу! Нам бы еще порепетировать сегодня.

Как вы считаете, Иван Иванович? Если «да», то народ ждет команды.
ИВАН БОДХИДХАРМА (09-26 10:53). Что, точно? Ты уверен? Что, все-все хотят? Да не вопрос. Мне в пять надо быть в Беляево. Думаю, это на час. В половине седьмого-в семь буду в редакции.
Да? Репетируем? Не помешает, действительно. Но только если народ хочет и может. Так? Я еду.
ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ (09-26 10:57). Мне наши репетиции в кайф, но ведь еще работать надо — тексты писать. Не все йогурты одинаково полезны, и я, например, делаю это вечером. Не знаю…
БРАЙАН БОЙТАНО (09-26 13:23). Согласен с Олегом!
ИВАН БОДХИДХАРМА (09-26 13:30). Вот оно и рассосалось…
О. ДЕНИСИЙ (09-26 23:12). Внимание: уточнение! Завтра нас в три часа заберут от выхода ст. метро «Театральная», того, что к Колонному залу. Это мне сейчас сообщили. И пусть на всякий случай все будут с паспортами.

24
сентября
2003 г.

Когда вся трудовая Москва в едином порыве спешила на работу, к станкам, конвейерам, кульманам и пивным автоматам, «любимый руководитель» писал дурацкие, никому не нужные, срам сказать какие глупости. Правда, вы только посмотрите на него и его каракули:

ИВАН БОДХИДХАРМА (07:25). Коллеги! На прошлой неделе мы договорились, что вы в течение двух дней «сдадите» в свои ЖЖ по Первой главе. Но — ничего. А время все уходит и уходит, а релизов все прибывает и прибывает… Как же быть? Может, вам трудно начать? Нужен толчок? Уверяю вас, это не так сложно, как кажется. Расслабляетесь, включаете тумблер «Поток сознания» и просто подставляете клавиатуру под руки — и тексты сами ложатся в «Ворд». Хотите я прямо сейчас, в реальном времени проведу такой «мастер-класс»? Даже если не хотите, все равно проведу — см. в ЖЖ. Если то, что я сейчас напишу, родит в вас Чувство (хоть ненависти, хоть недоумения), значит — задача выполнена. Нет ничего ужасней пустых, безликих, без мяса, материалов…
Итак, где мы находимся? В ЖЖ. Там, где принято — что? Правильно: публично раздеваться. Следите же за моими руками:


Александр Металлургический.

«Исупов: деконструкция (глава в тему?!)»
Мне 43 года. Я ноль. Полный. Абсолютный и беспросветный. Хоть столовый нож в сердце. За душой — пустота. Впереди — безысходность. Мечты мои убоги и неисполнимы. Мысли жалки и вторичны. Я никого не люблю. Мне никто не нужен. Я не нужен никому. Умри я сегодня, забудут меня уже завтра. Я пустое место. Только запах. Точнее, вонь. Скорее бы проветрить, черт! Открыть форточку. Скорее. Скорее бы…
Кто придет и протянет руку, чтобы пусто место просквозило свежим ветром? Никто, кроме меня. Но я не могу. Мне дорога эта вонь, эти миазмы, называемые у Людей мыслями, эти испарения, являющиеся вообще-то надеждами. Мне жалко их тронуть, обидеть этот кусок <…>, который хранится в черепной коробке. Пусть разлагается.
Тогда, что ты хочешь, убогий? А что хочет цветок, болтающийся в проруби? Что хочет прямая кишка, глядящая в жерло унитаза или очко ватерклозета? Что хочет куча дерьма, наваленная безвестным ублюдком под вашей дверью? Все эти замечательные явления природы хотят внимания. Ни больше ни меньше. Сочувственного взгляда, вздоха одобрения, вскрика негодования, черной трехминутной ругани, чьей-нибудь неосторожной подошвы, брезгливого совка и раздрызганного веника-что-не-жалко. Без вашего внимания они — ничто. Опять же — пустое и вонькое место. Кто же или что примирится со своей пустотой, ненужностью и безвестностью?..
Итак, не форточка мне нужна, а внимание. В любой форме. Пусть это будет страх. Пусть даже ужас. Пусть любовь. Пусть почитание. Пусть даже благоговение. Пусть презрение. Пусть даже ненависть. Пусть. Только пусть будут.
Попробуем проанализировать, что я заслуживаю. Я лыс, остатки волос будто намазаны салом; бороденка словно у столетнего кастрата; все еще прыщи (!), везде: на оплывшем от беспробудного пьянства мордухае, на впалой, без единого волоска, дебелой, сколиозной груди, на жирной, оттопыривающейся, как натруженный и готовый к бою <…>, <…>, да и на нем нет-нет, да и вспухают, <…>; ноги — две жалкие венозные сосульки, два сталактита с ревматическими <…>видными и также бугрящимися коленочками. С недавнего времени хромаю. На правую спичку, которая жить не может без постоянного, раз в полгода точно, подворачивания. Короче, у меня хроническое растяжение, если не разрыв, а может, и перелом, связок. А так как я всегда валюсь в обморок, стоит мне в очередной раз споткнуться, возвращаясь на бровях из очередного ночного клуба, я попросил одного дегенерата выгравировать, верней, вытатуировать (руку сломал, пока набирал это умное слово), короче, написать: «диагнас: растяжение, разрыв, перелом, шок, немедленно, блн, в больничку, да не стойте, вы, <…>, не разевайте пасть, хорошему человеку очень плохо, ловите тачку и в травму!». Помогает.
Что еще сказать о себе… Язык мой — вечно с белым плесневым налетом, лишний раз высунуть стесняюсь. И в пупрах, жирненьких таких с насечкой в виде крестика сверху. Похожи на бородавки. Только никакие это не бородавки (на языке, даже таком, такое <…> не вскакивает), а увеличенные железки. Ну и, понятное дело, пахнет изо рта. Воняет. Во-первых, брюхо плохо работает, с трудом переваривает хот-доги и водку, надо бы что-нибудь диетическое, да где ж его взять… Во-вторых, зубы. Чернобыльская АЭС, вид сверху. Вот они у меня какие. Да! Постоянно курю, страшно люблю конфеты, ненавижу зубную пасту — ломает меня от нее. В общем, амбре из моей ртины еще то.
Иногда мне кажется, что я <…>.
При этом, находясь в электрическом поезде, мне всегда хочется прижаться ко всем окружающим женщинам сразу. Те же самые ощущения испытываю проезжая автобусом, трамваем, троллейбусом и метро.



Летом, будучи в полях, очень люблю сесть в самом тихом, знойном, заросшем разнотравьем месте и вдумчиво <…>, после чего тщательно вытереться лопушком.
Хобби: печатаю свои откровения (вроде этого) на пишущей машинке и отправляю по случайным адресам. Многие отвечают.
Желание: убить человека. Нет, не человека — с этакой безделицей всякий справится, а ЧЕЛОВЕКА. Настоящего. Чтоб все буквы были охренительно большие. Без изъянов, засечек и этой, блн, постмодернистской червоточинки. Не человечишку вроде меня, из которого слабости, уродства, гнусности и пороки так и прут, он ими воняет, недостатками своими, мерзко так пованькивает. Даже сладенько, когда рядом стоит и ласково в глаза тебе заглядывает, щерится, мол, вот он я какой удалец-молодец, сейчас ветры стану пускать. Нет, не этого слизняка, не эту мокрицу, что и себе, и другим жизнь отравляет, а какого-нибудь ПАВЛА КОРЧАГИНА. Или ЗОЮ

КОСМОДЕМЬЯНСКУЮ. Или ТОВАРИЩА НЕТТЕ, ЧЕЛОВЕКА И ПАРОХОДА. Или АЛЕКСАНДРУ КОЛЛОНТАЙ, ЧРЕЗВЫЧАЙНОГО И ПОЛНОМОЧНОГО ПОСЛА. Или НИКОЛАЯ АЛЕКСАНДРОВИЧА РОМАНОВА, БАТЮШКУ-ЦАРЯ НАШЕГО. А?..

Говно-желание.

Форточка?.. Я говорил «форточка»? На фиг. Слова. Бравада. Фиглярство. Крыжопольский самосад. Самое потаенное, самое правильное, самое сильное мое желание: уйти. Иногда я наглухо зашториваю окна, запираю двери и слушаю. День, два, три... Они еще не знают, что я задумал. Они по-прежнему «живут»: шумят, толкаются, смердят...

Но — чу: в комнате, в моем полутемном, затхлом, поганом углу жужжит муха. Муха?! Когда на душе зима?! Сволочь поганая! Кто тебя звал?! Кто вывел тебя в люди? Кто тебя, такую, кормил и поил? Кто этот злодей?

«Спокойно! — отвечает она. — Этот злодей — ты сам».

Неправда! Вон отсюда!

«Ты можешь гнать меня, беситься, топать ногами, брызгать своей грязной слюной, но я пришла за тобой... пойми же это, милый».

А если я открою форточку? Как насчет <...> форточки, а? Ты же улетишь, правда?

«Нет, не правда. И ты не откроешь. И я не улечу. И это твое решение. И я лишь вестник...»

Она права. Я решил.

Так плотнее сомкнем все, что еще можно сомкнуть — зубы, веки! Отнимем у других, у неведомых других, эту радость — смыкать, что по недосмотру покойничка разомкнуто. Вот так. А ты — замолчи! Не перечь и не отвлекай. Тихонько ходи себе по потолку, как подобает приличному гостю. Полегче! Не топочи! Пожалуйста. Придет твое время...

Итак... Я буду сгущать. Я — огромная столовая ложка в натруженных руках моей бабки, сбивающей из молока масло, сливочное масло для любимого внука. Игорек, видите ли, захотел масла, он привык... Я все сделаю, я собью...

«Здравствуйте! Вас беспокоит радиостанция «Шум прибоя», причем — совершенно случайно. Просто раз в неделю мы набираем...» Да пошли вы.

Где-то, кажется, в Кустанай-<...>-Сити, на городской площади, возле универмага, нашли брошенного младенца-грудничка — 22-летнюю Нюсю. «Все меня бросили, — поведала лишенка вашему корреспонденту. — Я одна осталась сирота. Приютите меня, голубчик!»

Что оставалось делать голубчику?

Под Ласвегасоградом, в голой продуваемой насквозь степи, изрытой мышами-полевками, на которых в тот год был особенный урожай, невесть откуда завелись два говорящих тираннозавра, вернее — два ругающихся тираннозавра, потому что они все время, за исключением обеденных перерывов, поливали друг друга и окружающую действительность самыми отборными русскими словами. У случайных женщин и милицейских опускались руки, и вяли в садах и вазах цветы... Две луженые динозаврьи глотки кляли чужую бездуховность, жажду наживы, надрывно сокрушались из-за отсутствия толстых литературных журналов. Чудные, милые ископаемые. Конечно же, они были услышаны.



Когда я вижу этот нескончаемый механический поток, несущийся по экватору в поисках лучшей доли, мне хочется... первое, что приходит в мою слабую голову, — остановить его, уполовинить, расстрелять, объявить декретом основополагающую предпочтительность конной тяги... Я оригинален, не так ли? Но что тогда будет со Скаром, со сказочными узорами инверсионных следов из его выхлопных труб? Вот что мешает решиться. Узоры давно уже сбились в стаи, охотятся на других, одиночек, заседают в парламентах, объявляют войну. А что будет с заблудшими художниками всех мастей? Они живут вдоль третьеримского экватора, их тысячи. Они мажут с самой что ни на есть натуры, и их творения тут же попадают на обложки, в каталоги, анналы. Другие напитываются образами, тени которых колышутся над Садовым, и усердно лудят лики и личины. Толпящиеся за спинами попы тут же освящают их, ставят визы, и сии шедевры, вознесенные над головами верующих, торжественно следуют в храмы и монастыри... О Мона! Как подло ты улыбаешься! Ты презираешь их, боготворящих тебя! Перестань же! Знай, что дети выросли и хотят знать — кто и что их мать...

На самом деле, это мертвый поток. На газ давят трупы. Это такое кладбище, на резиновых, на черных-черных резиновых колесиках, кладбище-непоседа. Их упаковали еще при рождении, и они едут, едут, едут... Я снимаю сванку. Я проливаю показательную слезу. Я кладу рядом с экватором, в том месте, где звездообразный ЦАТРА врезается в площадь Полководца, букетик цветов, пожухлых астр (говорят, это тоже цветы). Но это искусственные пожухлые цветы. Я думаю, что стоит огородить этот поток смерти, канализировать его, забрать в саркофаг, подобный чернобыльскому... Я лихорадочно соображаю, как бы получше это сделать...

Но вновь: а живописцы?..

Милые мои трупики! Куда несетесь вы? Дайте же, <...>, ответ. Ну пожалуйста.

Нет. Заняты. Недосуг. Упиваются. Увлечены, не желают вникать... У них дела — важные, неотложные. «С дороги. Раздавлю. Посторонись», — таков их ответ.

Эй, полегче! Под колесами — мама! Мама и ее дети...

Говорю же: не слышат. Остается одно: собирать косточки, кусочки, осколочки. Собирать и укладывать в холмики. Эти холмики, а их с каждым часом-секундой все больше, — начало той стены, которая когда-нибудь закроет и предотвратит. Защитит... Не хотите? Так она поднимется сама. Еще немного. Очень скоро. Красивая и молодая — великая человеческая стена.

Рядом с ней будет так здорово играть в салочки и вспоминать. Да, мы будем о них вспоминать — я, Нюся и мои динозавры. Они стали совсем ручными и больше не ругаются. Правильный русский — вот их удел до скончания века и мира.

Живописцы-лазутчики будут пробираться сюда тайными тропами, опасаясь своих же капканов, и фиксировать наш незатейливый быт. И себя в нем. На фоне Нюси и двух манерных тираннозавров. Я — скромен. Я всегда буду в сторонке, вне холста. Только тень. Тень — пожалуйста. Кто знает, может, она от дерева (мы посадим сады и леса), или от камня, или от одинокой хижины в горах с вечно горящим очагом, или от набегающей волны глубокого и широкого ноябрьского Красного моря, или от колыбели моего сына. Кто знает... Тень — это письмо со словами любви и надежды. Ведь мы ждем их. Не лазутчиков, но людей, живых и добрых. Хватит врозь, давайте вместе, а?

В воздухе что-то разливается... нечто неуловимое, но все равно явственно присутствующее. Лазутчик последней модели? Которую нельзя угостить вкусным красном вином и лаской? Ну-ка, иди сюда, маленькое! Я знаю — ты очень симпатичное! Я жду, ну же! Я протягиваю руку...

Наконец-то! Не вырывайся. Здесь не обижают. Мир? Вот игрушки. Больше всего мне нравится вон та зеленая черепашка. Да. Да. Да, ты можешь, если хочешь, поиграть. В салочки? Пусть будут салочки. Сколько угодно салочек. (Хотя в мое время и место их называли «догонялками».) Мы так любим салочки!.. Вон бегают мои динозавры, мои сладкие археоптериксы. Присоединяйся!

...Нет, они никак не хотят понять! Они изощряются. Глупые! Они не знают, что здесь, за стеной, на моем гобелене, все не так. У них не укладывается в их мертвых головках, что может быть иначе, что их лазутчики в один миг становятся Друзьями. Я улыбаюсь, я раскрываю объятья, я говорю, что думаю, я не учу, я не воспитываю, я не заставляю, я просто предлагаю раствориться в нас, стать нами. Попробовать, хотя бы попробовать...

В большинстве случаев это помогает. Закупоренных все же единицы...

Простите, но мне пора! Туда, к пастушкам, этим милым девчонкам. И к их очаровательным козочкам. И к Нюсе (ее сейчас не видно, наверное, она только-только нырнула вон в то озерцо. С водопадом. Не видите? Ну, слева еще огромный бук...). И к моим динозаврам. Ребята, где вы, ау! Что такое... Где они, в самом деле... Ну, не беда, найдутся...

Мне — пора. Я там за музыканта. Так, наигрываю кое-что, на свирели. У меня целый запас прелестных мелодий, поэтому им не бывает скучно. А потом... иногда я позволяю себе импровизировать. И это приводит их в неописуемый восторг. Они помечают эти дни в календаре красным-красным цветом. Маленькие лентяйки, они забывают о ко-

зочках и бегут ко мне. «Поиграй еще! Ну же! Еще! И еще! Ты так здорово сегодня играешь!..» – «Я всегда здорово играю, – говорю я без ложной скромности, – просто вы привыкли. А сегодня... сегодня что-то такое в воздухе и на душе, и я немного отвлекся...» Я, конечно же, внемлю просьбам и продолжаю... А затем мы от души резвимся: водим хороводы, поем песни, целуемся... да, иногда целуемся... купаемся, играем в прятки (в мое время и место их называли «кулюкушками») и салочки. Я и мои милые девчонки. И динозавры, конечно.

Мне пора. Пора... А то заметят, что меня нет, – ужасно расстроятся. Они такие чувствительные. Они совсем без меня не могут...

Все. Выключаю тумблер. Вынимаю электроды.

Хронометраж: два часа 49 минут, с двумя перерывами на чай.

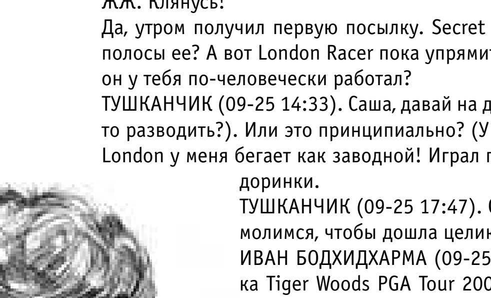
Ну что, после такого хочется улыбаться? Какую гамму чувств вы испытали, читая этот ужас?

Когда же ждать ваших ждать ваших Первых глав?

ТУШКАНЧИК (14:38). Завтра с утра у меня будет:

Medal of Honor: Allied Assault – Breakthrough, Freedom Fighters, Space Colony. Игорь, что-нибудь из первых двух тайтлов добавлять Фрагу?

А вот Half-Life 2 откладывается. Так что с апгрейдом можно повременить. Все в клуб – пропивать бабки!



Дмитрий Лаптев.

> ИВАН БОДХИДХАРМА (15:02). Конечно, обе игры Фрагу. Третью — М-скому, вероятно. Коль он ее в Лейпциге щупал.

ТУШКАНЧИК (15:36). Тов. Металлургический, к тебе мильон недоумений: 1. Готовы ли вопросы для Толстого по Desperados 2? 2. Колонка: ты обещал ее еще в субботу... мы переживаем за этот материал – рассчитывать ли на него вообще когда-нибудь? 3. Посмотрел ли ты демо Empires: Dawn of the Modern World? (И Knight Shift, хоть мы его и писали, но вдруг что-то новое...) 4. Далее рецензии: «Демиурги-2», «Златогорье-2», Homeworld 2 – когда их ждать («Демиурги» – сколько полос?)? Завтра я принесу тебе еще и C&C: Generals – Zero Hour... Море всего, одним словом.

Нам очень не хотелось бы, чтобы и в этом месяце был применен прием «неделю гуляю, потом выключаю телефон, кофе, сигареты – и 50 Кбайт за ночь». А тебе?



> ПЕПЕЛАЦ (09-25 18:48). Re: Посмотрел ли ты демо Empires: Dawn of the Modern World? Когда?
> 6 окт.
> ТУШКАНЧИК (09-25 18:50). В редакции лежит для тебя релиз Space Colony, в номер, забирай, пожалуйста.

ТУШКАНЧИК (15:48). Фраг, завтра или, скорее всего, послезавтра отправлю тебе следующее:

Релизы в номер: Chrome, Conflict: Desert Storm 2 – Back to Baghdad, Mace Griffin: Bounty Hunter, Medal of Honor: Allied Assault – Breakthrough, Freedom Fighters.

Демо-версии в номер (но прежде их нужно посмотреть, и тогда мы решим, что идет, а что нет): Judge Dredd: Dredd Vs. Death, The Lord of the Rings: The Return of the King, Nosferatu: The Wrath of Malachi. С последней демкой больше всего сомнений. А первые две почти наверняка придется отписывать.

> ИВАН БОДХИДХАРМА (16:39). Коля, «Носферату» — это расстрельное творение техасских пионэров. Я ночь не спал после знакомства — неудержимо рвало... куда-то. Но — все равно отправь, пусть Саша позабавится.

ДЖЕК-РАСПОТРОШИТЕЛЬ (09-25 12:51). Что ж, сажусь, видимо, делать по релизу в день. А то я уже два дня по уши в безразмерном интервью по Конану... Сегодня пришлю вопросы Толстому и все-все напишу в ЖЖ. Клянусь!

Да, утром получил первую посылку. Secret Weapons работает. На три полосы ее? А вот London Racer пока упрямится и падает, зараза. Коля, он у тебя по-человечески работал?

ТУШКАНЧИК (09-25 14:33). Саша, давай на две полосы (что там на трито разводить?). Или это принципиально? (У тебя игр еще море будет.) London у меня бегает как заводной! Играл полчаса — ни сучка ни задоринки.

ТУШКАНЧИК (09-25 17:47). Саша, посылка отправлена, молимся, чтобы дошла целиком, — там же клад!

ИВАН БОДХИДХАРМА (09-25 17:00). Коля, вышла демка Tiger Woods PGA Tour 2004 (мне для диска нужна). Скачай ее, пожалуйста!

ТУШКАНЧИК (09-25 18:59). На FTP.

25 сентября 2003 г.

Когда вся трудовая Москва снова в едином порыве... в общем, вы поняли, он опять выдал что-то нездешнее. Ионеско (кто это? кто?!) фигов...

ИВАН БОДХИДХАРМА (08:03). Послушал я тут на днях разговор наших РПГ-гуру по поводу нового D&D-релиза (это, конечно же, была The Temple of Elemental Evil, из-за которой они чуть не подрались)... и стало мне страшно. Знаете, как это выглядит со стороны? Сейчас узнаете.

«Редакция: деконструкция (мини-абсурд. Финал темы?!)»

Действующие лица:
ПЕРВЫЙ.
ВТОРОЙ.

Двое – Первый и Второй – выходят из двери со скромной табличкой «Дорогая редакция» и направляются в бар, где заказывают по пять кружек пива и, ни слова не говоря, быстро-быстро опрокидывают по четыре.

ПЕРВЫЙ. Уф! Хорошо! И снова можно жить и трудиться!

ВТОРОЙ. Точно. Кайф... У тебя как сегодня?

ПЕРВЫЙ. Сегодня? Сегодня все пучком. Кажется, привыкают.

ВТОРОЙ. Рад. И у меня все путью. Уже третий добиваю. Хотя со вторым поначалу был полный пиндык. Одна несносная парочка все никак не могла угомониться. Шипели! Целый день: «ха-а-а!» да «ха-а-а!». А я их: ши-и-и!

ПЕРВЫЙ. А мои не так. Они: «тр-р-р!» А я их: пс-с-с! А они опять: «тр-р-р!» А я не сдаюсь: пс-с-с – и все дела. Постепенно успокаиваются.

ВТОРОЙ. Успокаиваются? Точняк? Надо попробовать. Как ты говоришь: «кс-с-с»?

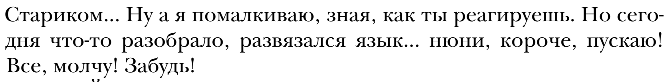
ПЕРВЫЙ. Нет. Слушай: пс-с-с – и все дела. Понял? Пс-с-с!

ВТОРОЙ. Черт, сложно. Погоди, дай я... Тс-с-с!.. Что, нет?

ПЕРВЫЙ. Немного не так. Напрягись. Теперь слушай: пс-с-с! И все абгемахт. Не пикнут. Здорово успокаивает. Попробуешь?

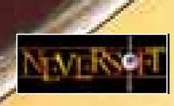
ВТОРОЙ. Наверное... Нет... не получится... не могу... у тебя ведь опыт какой... впрочем... Черт, забыл! Напомни!

ПЕРВЫЙ. Не вопрос. Пс-с-с!



ВТОРОЙ. Кажется, понял... Пс-с-с! Так?
ПЕРВЫЙ. Йес! Делаешь успехи! А еще разок?
ВТОРОЙ. Пс-с-с! Пс-с-с!! Пс-с-с!!!
ПЕРВЫЙ. Видит бог — получается! Можешь! Как только они к двери, ты им: пс-с-с — и все дела! И нет проблем!
ВТОРОЙ. Ну уж «нет проблем»... Легко сказать. Любишь ты понтануться... В нашем деле совсем без проблем не бывает. Ведь так? Я уже три листа закавыками исчеркал. Могли бы и в штат взять. Легко. Вскрываю.
ПЕРВЫЙ. Проблемы были, есть и будут. Факт. Просто мое «пс-с-с!» снимает часть из них.
ВТОРОЙ. Хотя бы часть. Великое дело — снять часть проблем!
ПЕРВЫЙ. Да... Но другие остаются. Как ни крути. Как ни изощряйся. Лажовщики! Упадок, блин. Стагнация. И до нас... Но есть, знаешь ли, способы... секреты... так сказать, подходцы. Старый мне кое о чем, прежде чем, поведал... да... рассказал... поделился... Да. Кое-чем, короче, владею...
ВТОРОЙ. Владеешь — и молчишь?! Ну, даешь! Что-то знаешь — и ни гугу! А ведь я мучаюсь! Какой день!.. Ни черта же быстро не выходит. Не получается. Пиндык за пиндыком. Задницей высиживаю. Или дедлайн отменен? Нет? Мне по утрам даже спать не хочется — такая ответственность, такая надежда одолевают!.. Эх!.. Товарищество!.. Какое громкое, но забытое слово...
ПЕРВЫЙ. Ты это брось! Мы же ни о чем таком не говорили, а ты даже взглядом не намекнул! Что, мыло не работает? Забыл, как пользоваться?.. А что тяжело, что не получается, что с трудом великим, — так не у тебя одного! И товарищество наше здесь ни при чем. Я вон ни разу на твоем дне рождения не был. Знаешь, почему? Потому что ты не приглашал. Обидно? А то. Так что... все в кучу-то не вали, не надо. Не трогай, в общем, товарищество. Оно есть и будет. А секреты... это так... немного громко сказано. «Люблю понтануться» — так ты говоришь? Пустяки, а не секреты...
ВТОРОЙ. Ну же! Не дай пропасть! Говори!
ПЕРВЫЙ. Ладно... Сам погибай, а товарища... Если бы это был не ты, то... Короче, когда они начинают... ну, выкобениваться... в общем... я тогда беру и — оп-с-с! Не раздумывая! Без сомнений! Да.
ВТОРОЙ. Чего-чего? Как это, прости? Шутишь, что ли? Тогда хоть улыбнись.
ПЕРВЫЙ. Зачем? Просто оп-с-с — и порядок в танковых войсках.
ВТОРОЙ. «Оп-с-с»? Это чем же? Тем топором недетским?
ПЕРВЫЙ. Отчего же топором?.. Зубами, парень, вот этими зубками: оп-с-с — и тишь да гладь. Да, Старый знал эти штучки...
ВТОРОЙ. Погоди, не гони... дай врубиться... Значит «оп-с-с» зубами, и все? Слабо верится. Честно.
ПЕРВЫЙ. ...И все! Придется поверить.
ВТОРОЙ. А что «оп-с-с»-то? Голову?
ПЕРВЫЙ. Нет, что ты... Разве можно сразу голову! Что же это тогда за энтертейнмент! Это ты не подумал... Не голову, парень, а... правое ухо! Сечешь? Правое. Не забудь: правое! Это строго. Перепутать никак нельзя! В общем, оп-с-с, тьфу — и порядок. Говорю же: Старый, он плохого...
ВТОРОЙ. Правое?.. А если, прости, левое? Да, если левое — то как?
ПЕРВЫЙ. Гм... Что с тобой сегодня? Я сказал: правое! Только! Не смей думать о левом!
ВТОРОЙ. А если не зубами, а все-таки топором?..
ПЕРВЫЙ. Топором? Топором... Не! Не тот эффект. Если топором — они продолжают. Как ни в чем не бывало. Топор их не берет. Верняк!
ВТОРОЙ. Значит, правое и зубами... Запомню-запомню... Оп-с-с — и все дела... Черт, как просто! Гениально! Такое учудить! А я, осел, их об стенку... Об стенку и об стенку, об стенку и об стенку. Без штанги! Без обеда! Без сна! И всего на третьем.
ПЕРВЫЙ. Без обеда? Не знал...
ВТОРОЙ. Ты вообще многого не знаешь... Если б мы тебе все рассказывали, то... Сложно ребятам, очень сложно... тяжело... с тобою, со Стариком... Ну а я помалкиваю, зная, как ты реагируешь. Но сегодня что-то разобрало, развязался язык... нюни, короче, пускаю! Все, молчу! Забудь!
ПЕРВЫЙ. Погоди... ты говорил, что-то про стенку.
ВТОРОЙ. Ну да, об стенку. Хренак, хренак, хренак! Пока пар из ушей не повалит... пока палец не вывихнешь... а они, гады, все равно прут и шалят, шалят и прут... продолжают, короче. Тогда — утро, не утро — внимания не обращаю, ответственность и надежда, знаешь какие вырастают! Окрыляешься! Натурально!.. И об стенку, об стенку, об стенку! Гора уже, мясо во все стороны, кровища рекою, а я все об стенку! А они все шалят! Нет, думаю, сволочи, меня голыми руками ни-ни, не дамся, не той породы! Зря, что ли!.. И — об стенку, об стенку, об стенку!.. Глядь — а уже вторые сутки побежали! Ну нет, думаю, надо хоть часок придавить, а то они меня без соли... да... Не поверишь: тут же и засыпал. Падал! Замертво! Головой. На лбу потом «фыва» оставалась... А во сне все время самый главный их снился... Подходил и начинал такое нести! «К бабам, — говорит, — пошли, а? Пошли к бабам! В клуб, здесь близко, на Новом, притон!» Какие бабы, что за бабы, при чем здесь бабы — чушь, лукьяненка, бред! Упрашивал! Чуть не на своих слоновьих коленях, клянусь! «Без тебя, — говорит, — не могу. Не имею права!..» Клиника. Фрейд. Пора сдаваться.
ПЕРВЫЙ. А вот у меня был сон...
ВТОРОЙ. Спасибо! Все-таки с тобой можно! С меня вискарь! Как ты говоришь: «оп-с-с — и порядок»? Теперь и я так буду! Повезло тебе — со Старым бок о бок, столько лет, завидую. Нет, правда... А ведь он тебе наверняка еще многое передал, а?
ПЕРВЫЙ. Не-е... больше не...
ВТОРОЙ. Верю. Тебе — верю.
ПЕРВЫЙ. Правильно. Мне — как маме.
ВТОРОЙ. ...Или все-таки темнишь?
ПЕРВЫЙ. Да ты что? Стану я... Слова «товарищество», «коллектив», «дружеский локоть», «цеховая солидарность» — это что, пустой звук, что ли? Неужели ж я от товарища буду скрывать, подумай!
ВТОРОЙ. Смотри! А то об стенку — и порядок!..
ПЕРВЫЙ. Стоп, стоп, стоп... Меня, что ли, об стенку? Я не понял. Ты чего сказал-то? Или ты смайл забыл поставить? Ты меня с ними не перепутал? Я тебе от сердца оторвал, такой подходец выложил, а ведь Старый предупреждал, упрашивал: «никому, никогда, ни за что, нельзя, чтобы другие знали, потому что тогда все показатели летят, весь кайф ломается, дело жизни к черту». Слышишь: дело жизни! Понимаешь?! И что же теперь делать... я ему о святом, а он меня об стенку... Боже, так теряется вера в людей...
ВТОРОЙ. Да я пошутил! Але! Давай лучше пива!..
ПЕРВЫЙ. Все показатели к черту... дело жизни коту под хвост... а ведь я не привык проигрывать... не умею... и в людей верю, как в себя... что же остается...
ВТОРОЙ. Да брось ты!
ПЕРВЫЙ. Не брошу. Старый! Прости дурака, Старый! Я не виноват! Это все он!
ВТОРОЙ. Кончай, а!
ПЕРВЫЙ. Не кончу!
ВТОРОЙ. Ну хватит!
ПЕРВЫЙ. Не хватит! Не хочу тебя слушать!
ВТОРОЙ. Прекращай!
ПЕРВЫЙ. С одним условием...
ВТОРОЙ. Каким?
ПЕРВЫЙ. У тебя отличный вкус. Ты прекрасно одеваешься. Заслуга, конечно, не твоя... Профессорская семья... На генетическом уровне... Подтяжки. Очень мне нравятся. Красивые. Наверняка прочные. Сделай одолжение: подари.
ВТОРОЙ. Бред какой-то. Зачем тебе... Как я домой-то... Впрочем, изволь... На.
ПЕРВЫЙ. Спасибо. Поцеловал бы, да ты не любишь... Это быстро. Раз — и всех дел... Вот только крючок... Ты крючка здесь не видел? Любой... А, не надо! Вижу. Помоги мне. Поможешь? Ну я прошу: помоги.
ВТОРОЙ. Погоди... ты что... вешаться собрался? В петлю, что ли? Ну-ну...
ПЕРВЫЙ. Поможешь или нет?
ВТОРОЙ. Нет. Нет!


ASPYR


NEVERSOFT


ACTIVISION O2


Руссо БИТ-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

ПЕРВЫЙ. Черт с тобой. Товарищество, блин. Одни слова... Все... Прощай!
ВТОРОЙ. Але! Эй! Не шути! Да ты что! Помогите! Помогите же кто-нибудь! Человек повесился! Погоди умирать! Зачем?! Сейчас!.. Сейчас!.. Зачем?!.
ПЕРВЫЙ. Я еще живой? Это тот свет или этот?.. А, это ты... Зачем ты меня снял? Вешай назад! Я прошу!
ВТОРОЙ. Как я рад, что ты жив! Ты жив! Он жив, друзья!
ПЕРВЫЙ. Лучше б я сдох!
ВТОРОЙ. Что ты такое говоришь!!! Жизнь – это все! Я это вот сейчас особенно остро понял! Как бритвой! Жизнь и работа! Работа и жизнь!
ПЕРВЫЙ. Ненавижу! Тебя, жизнь, работу!
ВТОРОЙ. Меня, жизнь – ладно, можешь. Но работу... работу-то за что? Крыша поехала? Эрдман хренов. Работа. Работа!.. Как звучит, а! Ты слышишь? Работа! Об стенку там или твое оп-с-с, или вчера вот с утра, с самого утра, около пяти было... или даже позже... спать нисколечко не хотелось, и вдруг подумалось, что, может, вот так попробовать... потому что все остальное не помогало... а тут – будто озарение, и решение простое-простое... Попробовал. И сразу результат! И сразу на третьем! Вот так! Так что работа – это святое! И не надо нам подбрасывать тут!..
ПЕРВЫЙ. Да чего ты там мог придумать! Ты же только об стенку можешь!
ВТОРОЙ. Не скажи! Ой, не скажи! Такое придумал! Такое! Представь: заходишь, говоришь «здрасьте, сволочи» – и по ушам! Здрасьте, сволочи – и по ушам! И все, что характерно, тип-топ, без пиндыков. По высшему классу!
ПЕРВЫЙ. По ушам?.. И помогает? Сомневаюсь!
ВТОРОЙ. Зря. Это – вещь. Проверено. Я к этому два дня продирался, шарики за ролики закручивал... и вышел-таки на решение! И теперь – держись! Я когда вчера первый раз попробовал, то тут же себе и поклялся: больше об стенку не буду, прекращаю, как бы ни хотелось, только по ушам! по ушам! по ушам! Здрасьте, сволочи – и по ушам!
ПЕРВЫЙ. Ну и гад же ты, Костя Федотов! Ох, гад! Я с ним поделился, про оп-с-с все-все выложил, все до последней детальки раскрыл, а он... Мурзилка бесстыжая...
ВТОРОЙ. Вот только этого слова не надо, а!
ПЕРВЫЙ. Заслуженное слово.
ВТОРОЙ. Его не надо.
ПЕРВЫЙ. Нормальное слово.
ВТОРОЙ. Не надо, а!
ПЕРВЫЙ. Ладно... погорячился...
ВТОРОЙ. Спасибо!.. Я когда про твой оп-с-с услышал, ошалел. Честно: ошалел. Ну, думаю, люди работают! Не стоят на месте! Старого нет, а марку все равно держат! О-го-го! Оп-с-с – это же новое слово! Без дураков!
ПЕРВЫЙ. Да ладно... давай пять... Значит, по ушам?
ВТОРОЙ. Нет! Не просто по ушам, а «здрасьте, сволочи» – и по ушам! по ушам! по ушам!
ПЕРВЫЙ. А если поподробней?
ВТОРОЙ. Легко! Конечно! Заходишь, сначала то-се, этих там, тех... а потом вежливо так: «здрасьте, сволочи» – и по ушам! по ушам! по ушам!
ПЕРВЫЙ. Что – три раза по ушам?
ВТОРОЙ. Не понял! Почему – три? Обижаешь! Сто три. Тысяча три! Сколько влезет! Хоть весь день и всю ночь! Даже так: весь день и всю ночь надежней!
ПЕРВЫЙ. Нон-стоп?
ВТОРОЙ. Точно!
ПЕРВЫЙ. Правой или левой?
ВТОРОЙ. Обеими! В том-то и прелесть! Обеими!
ПЕРВЫЙ. А выражение лица?
ВТОРОЙ. Нейтральное. Как можно более. Они не должны догадываться.
ПЕРВЫЙ. Кроме «здрасьте, сволочи»...
ВТОРОЙ. Нет! Только это! Ключевая фраза! Никакой отсебятины!
ПЕРВЫЙ. Так-так... С оттяжечкой можно?
ВТОРОЙ. Только приветствуется!
ПЕРВЫЙ. Сразу или чуть погодя, когда начнут?
ВТОРОЙ. По усмотрению. Но лучше сразу. Чего ждать-то? Ведь они все равно начнут. Не сразу, так через минуту. Оттягивать конец в нашем деле – последнее, сам знаешь...


Маша Ариманова.



ПЕРВЫЙ. Истину глаголешь... Значит, «здрасьте, сволочи – и по ушам»?
ВТОРОЙ. Ага.
ПЕРВЫЙ. Кто бы мог... Завтра же попробую...
ВТОРОЙ. Почему – завтра? Давай сегодня, сейчас! Еще по паре и... ведь еще не закрыто?
ПЕРВЫЙ. Ну, я приду – откроют.
ВТОРОЙ. Тогда в чем проблема!
ПЕРВЫЙ. Договорились.
ВТОРОЙ. Оп-с-с, тьфу и порядок!
ПЕРВЫЙ. Правое!
ВТОРОЙ. Есть правое! Оп-с-с! тьфу – и все дела!
ПЕРВЫЙ. Здрасьте, сволочи – и по ушам! по ушам! по ушам!
ВТОРОЙ. Оп-с-с – и все дела!
ПЕРВЫЙ. Здрасьте, сволочи – и по ушам! по ушам! по ушам!
ВТОРОЙ. Оп-с-с – и все дела!
ПЕРВЫЙ. Здрасьте, сволочи – и по ушам! по ушам! по ушам!
ВТОРОЙ. И ногой! Ногой! По кнакам, если остались! И снова по ушам! И об стол! За ноги и об стол! Мордой! А потом – семнадцать раз по ушам!
ПЕРВЫЙ и ВТОРОЙ (вместе). Здрасьте, сволочи – и по ушам! по ушам! по ушам! Ногой! Сначала по ушам, а потом по кнакам, если остались! И об стол! Ногой! За отросток и об стенку! Мордой! За ноги и об стол! Правым ухом! А потом левым! А потом двумя вместе! И порядок! Полный абгемахт! Здрасьте, сволочи – и по ушам! по ушам! по ушам! Оп-с-с – и по ушам!..

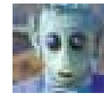
Они допивают пиво и с решительным видом направляются к двери со скромной табличкой «Дорогая редакция». Первый выкрикивает что-то вроде «Здрасьте, сволочи – и по ушам!», а Второй – «Оп-с-с – и все дела!». А может, и наоборот...

ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ (13:42). Товарищи по борьбе! Я посмотрел игры, которые вы зачем-то любезно передали мне ранее с Девушкой Наташей. И имею сообщить вот что.
Star Fury – низкобюджетный стратего-ролевой 3D-сим от создателей бескомпромиссных варгеймов и Star Empire 4. Я предлагаю дему не трогать и сделать сразу рецензию. Или не делать, если игра будет совсем никакая.
War of the Ring – мегакачественная гипербюджетная 3D RTS от авторов Battle Realms (хорошая игра 2001 г.в.). Красиво и скучно, но это всего лишь демо, две миссии, давайте писать, две полосы. (Третью игру – Space Colony – пока не посмотрел, сегодня. Не теряйте надежды.)
ТУШКАНЧИК (14:08). Зарелизено пиратами:
Once Upon A Knight (Atari Corporation), Yager (THQ) *FULLDVD*.
Вот это вот *FULLDVD* меня дико пугает!

ИВАН БОДХИДХАРМА (15:05).
1. Коля, у тебя почта уходит? У меня нет. Спроси админов, что происходит, а?
2. Khight Shift (Once Upon A Knight) — кто берет? Скар? М-ский? Желающие!

3. Yager. Фраг или Бу? Бу или Фраг? Миша, мне кажется, излишне комплиментарен к этой игре… хотя она и приятная…





ДЖЕДАЙ НАЙФ (20:06). «GameSpy's 25 Overrated Games of All Time»:
25. Neverwinter Nights
24. Super Mario Sunshine
23. Battle Arena Toshinden
22. Starfleet Command Series
21. Morrowind
20. Impossible Creatures
19. Battlecruiser 3000AD
18. American McGee's Alice
17. The Getaway
16. Mortal Kombat
15. Dungeon Siege
14. Dead or Alive 3
13. Battletoads
12. Unreal II: The Awakening
11. Pools of Radiance: Ruins of Myth Drannor
10. Halo
9. Donkey Kong Country
8. Lara Croft: Tomb Raider: Angel of Darkness
7. Final Fantasy VII
6. Blinx: The Time Sweeper
5. Quake II
4. Daikatana
3. Enter The Matrix
2. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
1. Black & White



ОЛДМАН КРОСТ (23:40). Когда я вырасту, то буду таким, как Саша Хорь. Если только это не «она»: www.gazeta.ru/2003/09/25/to4kaGvprome.shtml

ДЖЕДАЙ НАЙФ (09-26 01:49). Там вообще авторы достойны восхищения: «Это проект Джейсона Свинскоу, продюсера и диджея лейбла Nindja Toon»… Мультяшки ниндзя!
БРАЙАН БОЙТАНО (09-26 02:07). Фотосъемка в зале запрещена: на хрен, просмотр стоит пятьдесят долларов. Сидим и слушаем дальше свое потертое MP3, да.
ДЖЕДАЙ НАЙФ (09-26 16:10). Хм… Что-то я ничего не понял — о чем речь-то?
БРАЙАН БОЙТАНО (09-26 16:23). Концерт [взглянув на часы] сегодня. Сижу вот, размышляю… ты, например, отдал бы за билет 50 денег, при условии, что Cinematic Orchestra у тебя уже полгода как в печенках сидит, обслушался, перебор?
ОЛДМАН КРОСТ (09-26 16:29). Причем пиликают свой жестковатый ню-джаз не где-нибудь, а в странных «35мм». Хуже этого места был только один проект: вечеринка XIII в галерее им. Церетели.
БРАЙАН БОЙТАНО (09-26 16:49). Ничего подобного. Хуже всего было в прошлом году на фестивале графдизайна «Графит-3», проходившем неподалеку от пяток церетеливского Петруши, сразу за «Красным Октябрем». Сначала туда не приехали обещанные дарквейв-мутанты Das Ich, а потом пошел дождь и залил экспозицию, состоящую из работ перспективных молодых дизайнеров, залил, надо сказать, к чертям собачьим.
ДЖЕДАЙ НАЙФ (09-26 16:47). Я вообще совершенно не прикалываюсь от такой музыки, так что ответ однозначный. А Kinks все не едут…
ОЛДМАН КРОСТ (09-26 16:57). Хихи. Замочили малюток-рейверов.
ДЖЕДАЙ НАЙФ (09-26 17:16). Да какое там. Иногда как прихватит осознание своей вопиющей культурной отсталости, пытаюсь запрыгнуть к остроактуальным явлениям современной культуры. Но их так много, а меня так мало…
ИВАН БОДХИДХАРМА (09-26 20:58). ДОКОЛЕ?! Кто позволил писать в этом святом месте «слово» «прикольно»?! Выговор с занесением. Лишение премии. Бессовестно урезанный гонорар. Отпуск в конце ноября по горящей путевке в Якутск. Мораторий на публикации в течение трех номеров. Принудительная пожизненная стажировка в мурзилии.
ТУШКАНЧИК (09-27 01:19). А ведь пр-р-рикольно! Разве нет?

26
сентября
2003 г.

И все-таки массированный гипноз подсознания возымел действие! Один из пациентов нашей локальной ЖЖ-кащенки родился этим утром новым человеком. Он написал Первую главу!



ПЕПЕЛАЦ (06:24). Сырое (пока так... может, будет иначе... голые факты).
...Жизнь господина Металлургического просто обязана состоять из разного рода свершений — это он сам так решил, находясь еще в материнской утробе. Поскольку список намеченных подвигов многократно превышал геракловский to-do-лист, бодрый младенец в целях экономии времени решил не засиживаться на одном месте подолгу и скоропостижно родился, сделав это намного раньше уготованного природой срока и несказанно осюрпризив счастливых родителей. Решив не останавливаться на достигнутом, за каких-то 20 лет Саша вырос в целого Александра, попутно получив среднее музыкальное и не менее среднее общеобразовательное образование...

<...не, ну это ж -дернизм какой-то. Александр, а не могли бы вы как-нибудь иначе... скорее менее, чем более?>

Революция 1917 г. и последовавшая за ней реакция оставили глубокий след в политических воззрениях будущего Александра Металлургического. Его высказывания того периода по целому ряду государственных вопросов свидетельствовали о том, что он разделял свойственный всему руководящему слою России консерватизм, бывший основой политики его отца. Но привлекаемый к активному участию в решении негосударственных дел, он осознал надвигавшийся крах последних лет царствования КПСС, наиболее ярким проявлением которого было поражение в войне с экономикой. Под воздействием этого менялись взгляды, он понимал неизбежность перемен...

<...послушайте, Александр II, а зачем так выспренно? Словно вы биографию престолонаследника пишете. Давайте ближе к народу, Радзинский...>

В 15 лет, обуреваемый гормональными взрывами, Саша напишет в своем ЖыЖе:
«...Сейчас вот на уроке английского неправильные глаголы в Past Continuous учили, а я <вымарано> как пионервожатую вспомнил — ой <вымарано> <вымарано> встает тут же. А то, что тут, Леха, склонял ты — frost <вымарано> sweat — существительные. Sweat <вымарано>! <вымарано> стоит как кол, хоть пятерки получай. А пионервожатая, я, это, ну... <вымарано> бы дни и ночи, слава КПСС....»
user comment from megakaban: Ну, склонять глаголы хорошо, конечно. Мне тоже хочется. Но sweat он ведь тоже... как бы сказать — не <вымарано>. Учеба — это кайф.
user comment from boitano: Склонять надо уметь.
user comment from ivanbodidharma: Еще бы. Надо <вымарано> со сноровкой, чтобы было все не <вымарано> так в норме чтоб...

user comment from oldman_krost: <вымарано> хорошо летом, когда тепло, ребят.
user comment from megakaban: <вымарано> хорошо во все времена года. Надо только, чтобы учительница была с J7. Сочная, чтобы все у нее так вот — ну, ладно...

<Так! отставить вот эту вот сорокинщину! Нас же читают десятилетние дети! А также их родители! А потом нам пишут всякое. Александр, сконцентрируйтесь!>

Родился 4 мая 1979 года. Не был. Не состоял. Разумеется, не замечен. Не женат. Прозвище «Александр Второй» получил от бабушки, которая постоянно путала любимого внука с его дядей по отцовской линии...

«Указ Президента Российской Федерации от 27.03.1998 г. #546
Руководствуясь федеральными законами «Об обороне» и «О воинской обязанности и военной службе», постановляю:
1. Осуществить в соответствии с Федеральным законом «О воинской обязанности и военной службе» увольнение с военной службы солдат, матросов, сержантов и старшин, срок военной службы которых истек.»

<Оказывается, на Вологодском телевидении было больше одного диктора... кто бы мог подумать! В общем, все умерли. Остался только уроженец города Череповца, потомственный металлург, выпускник Череповецкого государственного университета, кафедра «Машины и агрегаты металлургических заводов», специальность «Обработка металлов давлением», специализация — прокатка. Угу?>

<Саша! Убей в себе партийного деятеля! Мочи паспортистку!>

«Указ Президента Российской Федерации от 31.03.1996 г. #377
Руководствуясь федеральными законами «Об обороне» и «О воинской обязанности и военной службе», постановляю:
1. Осуществить с 1 апреля по 30 июня 1996 г. призыв на военную службу граждан Российской Федерации в возрасте от 18 до 27 лет, не пребывающих в запасе и подлежащих в соответствии с Федеральным законом «О воинской обязанности и военной службе» призыву на военную службу, в количестве 175050 человек...»

<...и диктора Вологодского телевещания! И...>

Что вам такого рассказать про армию? После школы захотелось мне вдруг отдохнуть от учебы, и поэтому вместо вуза я отправился в военкомат. Правда-правда. По результатам комплексных замеров медкомиссия признала меня всесторонне негодным. Я оказался не подходящим к несению службы в спецназе, ВДВ, военно-космических силах и стройбате по причине нехватки мышечной массы; из-за роста в 185 см меня отказались взять в танкисты (а танки, особенно немецкие, — моя большая привязанность, чтоб вы понимали степень моего огорчения), испорченное зрение пришлось не по ноздре артиллеристам, а от ВВС и ВМФ я открещивался уже сам, страстно доказывая и показывая, как боюсь высоты и глубины. Методом исключений было вычеркнуто множество занимательных военных профессий, и потому приписали М-ского (тогда еще Б-ова) в роту связистов при Высшем военном институте радиоэлектроники. Такие дела.
Однако продремать до дембеля в каптерке с неработающими осциллографами под лозунгом «Даешь связь без брака!» никак не получилось, поскольку штабные крысы отрыли в моей биографии замечательнейший факт о музобразовании и перевели меня в музвзвод.
Чем характерен военный оркестр? Никаких неуставных отношений, кругом же одни музыканты и вообще утонченные люди, отдельное общежитие, отсутствие солдафонской дуболомщины и ежевечерние самоволки. Пребывая в такой среде, за два месяца я научился играть на кларнете и барабане, привык жрать всякую дрянь, дудеть на офицерских похоронах в 20-градусный мороз, периодически согреваясь спиртом. Надо ли говорить, что я успел получить полное и максимально подробное представление о том, что такое squad combat? В одеревеневших частях моего головного мозга навсегда закрепились 20 походных и траурных маршей, два государственных гимна, полсотни джазовых мелодий и «полька-бабочка». Да-да, в перерывах между парадами, похоронами и строевой подготовкой мы играли джаз. Это было здорово!..

<Отставить! Равнение на середину! Товарищ солдат, демобилизуйтесь немедленно, пока окружающие не подумали, что военная служба была лучшим периодом в вашей жизни.>


Николай Давыдов.



Защита проходит весело, под бульканье в желудке полутора литров любимого пива Grolsch Premium, принятых для бодрости духа. Седовласая профессура, прибывшая из МИСиСа, доброжелательно слушает и пытается старчески вникать. Ишь, напрягли лобную кость, вопросы на засыпку сочиняют... Из головы льется знакомый голос меня:
«Тема дипломного проекта — «Разработка мероприятий, направленных на увеличение сроков службы рабочих валков четырех- и пятиклетевых прокатных станов, установленных в цехе производства холоднокатаного листа ОАО «Северсталь»... <в целях борьбы с промышленным шпионажем 85 страниц ДП пропущено>»
Заключение приемной комиссии: «Предложенный метод низкого отпуска рабочих валков в колпаковых печах с азотной защитной атмосферой, установленных на участке ЦРСО, позволяет продлить срок эксплуатации валков на 15% и экономить таким образом до 115 млн. рублей в год. По результатам 4-месячных технологических испытаний проект признан перспективной разработкой и подлежит внедрению в производственный цикл в течение 2-х месяцев. Приемная комиссия считает, что за проделанную работу Барышников Александр Юрьевич достоин оценки «отлично» и присвоения квалификации «инженер-технолог» по специальности...»
Чистая правда, товарищи студенты. Уже внедрен. Кстати, я был старостой группы. И мог бы стать начальником участка с окладом в 10000 рублей.

<Ну что это? Где трансцендентное единство аперцепции? Так. Снимите уже свою белую каску и быстренько расскажите, как вас угораздило перековаться из прокатчиков в журналисты.>

Все очень просто. Настолько просто, что даже нечего рассказывать. Собственно, именно поэтому вам и пришлось читать вышерасположенные килобайты моей честной биографии — не может же герр М-ский отставать от коллег и скучно укладываться в две строчки, верно? Я, признаться, никогда не думал о каком-либо писательстве — вообще это дело не люблю и предпочитаю читать. Графоман навыворот.
Непредвиденное событие случилось в декабре 1999-го, когда в теме номера, посвященной играм уходящего века, Игорь «Гость» Исупов исключительно в литературно-художественных целях вздохнул: «А где бы нам сейчас найти читателя, который воочию видел того самого

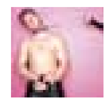
Larry образца 1987 года?». Как и многие читатели из провинции, лишенный hi-end-компьютера, я поигрывал в старинные игры и успел пересмотреть великое их множество, а .EXE читал лишь для собственного удовольствия — новье не желало запускаться на допотопной «четверке». На вздох товарища Исупова я, конечно же, наивно повелся и отослал в редакцию с попутной лошадью е-письмо, повествующее, что в волости живет и бездельничает будущий металлург, второкурсник, который видел и «ларрю», и «роджера вилку», и еще дай йог памяти какие реликты.
Собственно, все. Был замечен и привлечен ко второй древнейшей, спокойно отучился, защитился и лишь затем, после многомесячных размышлений, переместился в гнусную столицу, на неопределенный срок позабыв дело предков.



А вообще, вы, наверное, уже заметили, что я люблю поговорить о себе. Грешен, каюсь. Больше не буду — по крайней мере до 150 номера. Prozit, genossen.
Кстати. Раскрутил пару друзей на байки обо мне. Уж они понапишут...

(Вот. Не знаю, этого ли вы ждали, но вышло именно это. Критикуйте, ругайтесь, направляйте в нужное русло.)

ИВАН БОДХИДХАРМА (23:45). Критики хочешь? А не будет. Что написалось — то написалось. Да и написалось в целом вполне прилично, внятно, доходчиво. Приятны и «модные» врезки-комментарии-документы (приказы Минчего-то, «отклики коллег») — это можно красиво, очень вкусно заверстать. Понятно, что у каждого будет СВОЕ, поэтому вот такая — весьма реалистичная — форма хороший кирпичик в общую стену. Которая, как я надеюсь, будет очень пестрой — по стилю, по форме, по подаче. И это правильно.
Коллеги! Между тем время вышло! У нас на каждую главу по паре дней! Далее будет ВТОРАЯ глава, чью тему я задам сегодня вечером! А?
ИВАН БОДХИДХАРМА (23:47). Поймите же, 100-й номер будут вспоминать не по рецензиям и прочему, а только по ТЕМЕ! Согласны? ВСЕ НА РАЗГОН СОБСТВЕННОЙ ЛЕНИ!!!



ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ (15:05). Игорь, забыл рассказать. Недавно около... общественного туалета на Савеловском вокзале ко мне подошел паренек. Он спросил: «Вы Олег Хажинский?» Я говорю: да. Он — а я редактор еженедельника Bazaar.
Потом оказалось, что он редактор еженедельника Bazarov, бесплатного, формат А3, тираж 50000, распространяется во всех вузах и много еще где. Недавно вышел первый номер. У них есть раздел «Игры». Так вот, «Базаров» спрашивал, где мы их достаем. И не можем ли давать им, потому что они бедные и не в состоянии покупать их у пиратов. В общем, он мечтает о сотрудничестве. В какой форме? В извращенной. Я вижу это так: они дают нам полосу рекламы еженедельно, а мы записываем им варез на винт и хлопаем по плечу... В общем, я лишь дал ему свой адрес и сказал, что надо хотя бы посмотреть на их «Базарова», а дальше все обсуждать с главным редактором.

ИВАН БОДХИДХАРМА (15:30). У твоего поста интригующее начало. Для материала «Хажинский: деконструкция». Надо смотреть, Олег! И — согласятся ли они на полосу?
ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ (15:34). Я сначала решил, что он маньяк и сейчас меня убьет... Попрошу их прислать с курьером газету. У меня есть подозрения... Он мне сказал, что они пытаются продать полосу «1С» за $4500. А Мирошников их поганой метлой...



ИВАН БОДХИДХАРМА (15:30). Странно, что одной только «поганой». «1С» за $400-500 размещает рекламу в мурзилках! А здесь — пионерская газета.
ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ (15:55). Конечно, пионерская. Но если у них тираж действительно 50000 и распространение реально по вузам, то это наша аудитория. Посмотрим...

БРАЙАН БОЙТАНО (15:37). Совсем, что ли, очумели?!
Когда Картман достал из помойки использованную прокладку мамы Стэна и сказал «I think it's not for using, it's just for looking through», он наверняка имел в виду вовсе не прокладку, а вот это достижение финского телефоностроения...



ТУШКАНЧИК (15:58). Зарелизено пиратами: No Man's Land (CDV), Age of Mythology: The Titans (Microsoft), Halo (Microsoft/Bungie Studios). Кому аддон к легенде? А кому легенду?
И что нам теперь делать? Разве что бить все рекорды и фигарить по 150 Кбайт между двумя перекурами. Позовем [Сашу Хорь], пусть [Саша Хорь] нам [Точка G в промежности души], а то я давно интересуюсь, как они это делают...

ПЕПЕЛАЦ (19:22). Мамма... я ж этого не переживу... А 3 октября — UFO: Aftermath, который пропускать нельзя ни за что.
БРАЙАН БОЙТАНО (09-26 02:43). Можно мне Halo, пожалуйста?
ТУШКАНЧИК (09-26 15:38). Конечно. Как возьму — сразу. А вот с Yager могут быть проблемы — наши саплайеры на уверены, что им запишут этот DVD...
ТУШКАНЧИК (09-26 15:06). Наташа, на твоем столе лежит диск с демками Lords of EverQuest: Shadow Realm UPDATED MP Demo и Robin Hood: Defender of the Crown, передай его, пожалуйста, Олегу при самой первой оказии.
Кстати, Дима Лаптев вернул нам фотоаппарат, он также лежит у тебя на столе.
ТУШКАНЧИК (09-26 22:52). C&C: Generals — Zero Hour (аддон). Саша М-ский, мы его делаем в номер? И — полосы, если да.
ПЕПЕЛАЦ (09-27 21:03). Делаем. 2 п.
ДЖЕК-РАСПОТРОШИТЕЛЬ (09-27 18:48). Позвонили с почты — завтра можно забирать посылку! Думаю, все будет в порядке — я практически закончил две полосы по «Бэтлфильду» и сражаюсь с «Рэйсером». Оно все-таки идет, только падает...

27 сентября 2003 г.

День прошел ни шатко ни валко, в обычной писанине, подготовке к рекордингу и т.д. и т.п., поэтому сразу же перейдем к главному и единственному:

ТУШКАНЧИК (21:18). Зарелизено пиратами:
Nosferatu: The Wrath of Malachi (Pan Vision), Yager (THQ) *DVDRiP*, Western Outlaw (Groove Games).
Первый тайтл, слава богу, непубликабельный (спасибо страшному демо), второй — казалось бы, надо радоваться, но уверенности в

том, что искомое попадет к нам в руки вовремя, нет совершенно – ввиду наметившихся проблем с нашими поставщиками на ближайшей неделе. A Western Outlaw надо все-таки посмотреть, хотя шоты такие неприглядные...

29 сентября 2003 г.

А вот и она – дедлайновая неделя. По идее, все «негорячие» материалы должны быть сданы до 4 октября (включительно). Как вы думаете, получится? Но ведь в этот раз кроме материалов есть еще заботы...

ИВАН БОДХИДХАРМА (10:19). Денис, ты не прислал мне телефон звукорежа, а главное – как зовут мужичка. Тогда буду ему звонить сегодня, чтобы договориться хотя бы на завтра. Или ты сам позвонишь? (Мне же еще М-ского с собой тащить...)

О. ДЕНИСИЙ (14:41). Я же вчера вечером из дома все отправил! Зовут его <…>. А телефон его у меня дома, сейчас я его не вспомню. Он будет все делать (сводить, монтировать), Саня самоустранился.

ИВАН БОДХИДХАРМА (10-01 12:22). Денис, чувствую себя полным дураком. Звоню третий день — никакого результата! Телефон <…> вообще не отвечает — никто не берет трубку, хотя звоню и утром, и днем, и поздно вечером (до половины 12-го). Рабочий телефон — <…> — он не берет. То есть его, похоже, нет. Ни вчера, ни сегодня. Там дедуля какой-то, он звонит ему, по внутреннему, но тот не отвечает. Так было вчера. То же самое и сегодня, последний раз теребил дедушку пять минут назад. Он мне: «А вы с ним договорились?..»

О. ДЕНИСИЙ (10-01 12:32). Телефон правильный. И Саня говорит, он сейчас в театре должен быть. Он его сегодня в четыре часа увидит. Я попросил, чтобы он передал, чтобы он обязательно с тобой связался.



Михаил «Толстый» Кабанов.

ИВАН БОДХИДХАРМА (10-01 15:27). Веселая новость... Коллеги по подпольному антиправославному театру, у нас очень веселые новости: только что я наконец-то вышел на связь с человеком, который писал нас в субботу (а все эти дни он прятался — не брал трубку ни дома, ни на работе), и он сказал буквально следующее, не дав мне и слова вставить:

— <…> здравствуйте! Это Игорь, один из тех, кого вы в субботу записывали... Только вот сейчас смог вас отыскать...

— Да, да... Я уничтожил фонограмму. Полностью. Оба дубля. Я не буду с вами работать. Делать ничего не буду. Больше мне не звоните. Меня должны были предупредить. Это антиправославная вещь. Я был вынужден все уничтожить. (Короткие гудки.)



Какова, блин, сила искуйства, а...

Он мне сразу своим тупым нытьем не понравился. После такого очень четко понимаешь, КТО есть Сорокин и что есть это гребаное православие вместе с этим чекистским государством. Противно. Ощущение оплеванности, самое натуральное. Гадливое.

Ну ладно... Что делать-то? Жалко закрывать этот проектик, жалко... Ашот, может, что-нибудь придумаешь? Можно ли у тебя записаться? Уже и не важно, как... главное — сделать, назло уродам... У меня есть один микрофон... Нужен пульт. И... чуть-чуть звукоизоляции в комнате. А? Помогайт, Ашот! (Надеюсь, ты-то хоть не «православный»?)

ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ (10-01 15:43). Он еще на записи ныл про православие — Наташа там сидела. «Как можно, как можно, какая гадость...» — сидел и под нос себе бормотал. Другой бы сразу нас взашей выгнал — это хоть позиция. А так...

Запишем еще раз, все равно получилось не очень. Атмосфера там была... неправильная, я вот четко это почувствовал.

ДЖЕДАЙ НАЙФ (10-01 16:12). Акустически обработанного помещения, к сожалению, у меня нет. Как я уже и говорил, я готов записать это действо абсолютно в любом месте, где всем будет удобно, — будь то редакция, берлога Скара, что угодно — нужен только работающий комп с PCI-шиной и электросетью. (Да, пульт у меня есть, но в данном случае он не нужен совершенно.)

«Надеюсь, ты-то хоть не «православный»?» Один чудак — еще не лето. У меня вот басист православный — чудесный человек и мой большой друг. Не в анкете же счастье.

ИВАН БОДХИДХАРМА (10-01 16:32). То есть это будет писаться на один микрофон, вживую? Поясни технологию, пожалуйста. В двух словах!

ДЖЕДАЙ НАЙФ (10-01 16:18). Если не секрет, каково полное имя этого человечища? И что за студия?

ДЖЕДАЙ НАЙФ (10-01 16:50). На один микрофон (если мы делаем монозапись) или на два (если делаем стерео — с настоящей панорамой). Я привожу с собой микрофон (+ стойку/провода), микрофонный предусилитель и аудиокарту. Запись ведется вживую на компьютер. Сколько-то дублей. Можно делать в несколько приемов/дней — только в одном и том же помещении. Потом монтаж — выбираем лучшие дубли. (Это можно делать в редакции, т.к. лучшие дубли выбирать, наверное, должен худрук.) Клеим все это дело, потом компрессором выравниваем динамику (приводим в соотв. громкие части с тихими). Накладываем на результат музоформление. Все.

ИВАН БОДХИДХАРМА (10-01 17:34). Ну что, суперски. Писать надо, конечно, в два микрофона. Вживую — нормально. Мы так и писались. Опыт уже есть. Одна... нет, две проблемы: 1. Совсем не осталось времени; 2. Нет помещения!

Коллеги, ну что? Оторвем от себя еще один вечер? Когда?

И второе: ни у кого нет на примете тихого МЕСТА (дача?)?

ДЖЕДАЙ НАЙФ (10-01 17:56). В качестве тихого места, думаю, подойдет любое помещение со стеклопакетами.

ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ (10-01 19:00). Игорь, Наташа говорит, что у одного нашего знакомого студия есть на работе. Они делают радиопрограммы. Пишут и отдают. Монтировать может Ашот, а может и Андрей, знакомый. Человек будет один, не «православный», а главное — адекватный, совершенно нормальный.

ИВАН БОДХИДХАРМА (10-01 19:33). Здорово! Давайте все разузнаем и договоримся! И попробуем уже в пятницу, вечером, снова записаться.

Ашот — молоток, дело предлагает, но, мне кажется, возни с помещением и доставкой ПК будет больше, а нас сейчас время страшно поджимает. Но с удовольствием отдал бы Ашоту (если возьмет!) сведение и прочее! Ашот, возьмешь? У тебя ведь писанины на неделе не очень много будет. Вот только сделать все надо будет быстро — к концу следующей недели — абсолютно точно.

ДЖЕДАЙ НАЙФ (10-02 10:53). На монтаж нужно три дня максимум: в первый выбирать дубли, во второй собственно монтаж, на третий с худруком выискивать тараканов в результате с исправлением на лету. Но реально управиться и за один день.

ИВАН БОДХИДХАРМА (10-02 12:57). Понял. Спасибо, Ашот!

Коллеги, ни у кого не пропало желание закончить работу? (Я, признаться, сегодня ночью чего только не передумал. Почему-то ударило очень больно...)

ДЖЕДАЙ НАЙФ (10-02 13:23). Не стоит так уж брать в голову. Я сейчас тоже поищу студию на завтра/вечер...



ИВАН БОДХИДХАРМА (10-03 14:52). Коллеги, только что получил письмо от Наташи (которой огромное спасибо!): студия свободна в 20:00. В общем, последняя попытка! Сегодня мы должны записать ВСЕ! Было бы здорово, чтобы и Ашот пришел — чтобы хотя бы передать сразу болванку для работы. Коллеги, сбор «труппы» в 19:45 около <…>. Опоздавшие, лучше сразу стреляйтесь! Две миски, две кружки, две ложки, бутылку воды, спички — возьму. За вами папиросы.
Частное.
1. Миша, обрати внимание на неверное интонирование в реплике «А то — дырочку маленькую проковырял…» Надо: «А то! Дырочку маленькую то-се, и как стрелять время…»
2. Денис, ты меня опять ПУховцем назвал!
3. Скар, почему в финале на слове «точно?» тебя смех разобрал?
4. Автор — удавлю, если будешь запинаться. Сам в итоге прочту, если не возьмешь себя в ежовые.
5. Жевать и прихлебывать надо обязательно в следующих сценах (потом лучше сделать паузу в записи, чтобы дожевать, и остальное говорить нормально!): <…> А прямо перед этой сценой — выпивон. Чокаемся тихо! И «За Сталина» поем ТИХО. И «ура» Денис говорит тихо, отрывисто. И мы ему вторим так же…
Спасибо!
ИВАН БОДХИДХАРМА (10-05 12:30). Прогресс земляночный. Сделали с Ашотом 30 минут (примерно третью часть). Получается очень прилично, ребят. Ашот — умница.
ИВАН БОДХИДХАРМА (10-06 13:58). Ох… Жизнь все равно, собака, продолжается…
Вы все — умницы. Запись получилась блистательной. Щепкинское, понимаете ли, училище. Не выпускной спектакль, но третий курс точно. Умницы. Всем огромное спасибо! Саше М-скому в особенности, потому что терпел, потому что сумел не обидеться, потому что был рядом. Это очень важно. С ним было уютно, а это главное. У Олега самая сценическая речь. Все-таки прорезалась! И почти сплошные попадания. Денис — суперб. Создан образ! Миша — молодчина. Образ! Скарище — грансласибо! Пухов сыграл хуже всех, переписать бы многое, но делать уже нечего… Ашоту за мастерство и долготерпение — низкий поклон! Андрей Зоц просто выручил! На нем все и держится, если честно. Всем-всем-всем — спасибище! Коле — отдельное — за моральную поддержку и стойкое молчание по поводу всего этого ужаса и того, что он об этом думает.
Да, куски самодеятельности есть, много, не отнять, но есть и очень хорошие моменты, которые и профессионалы не сыграли бы лучше. Сейчас, когда я наконец все услышал, когда сделана музыка, когда сделано что-то более-менее цельное, четко вижу, что и как надо исправить, переписать, переиграть, но… но, но.
Главное — нам всем было очень хорошо. Мне — так точно. Правда! Это — незабываемо. Спасибище!!!

ИВАН БОДХИДХАРМА (11:07). Дьявольский дьявол! Lock On: Modern Air Combat demo, Wings of Honour demo, Fair Strike demo! Коля, скачай, пжлст!

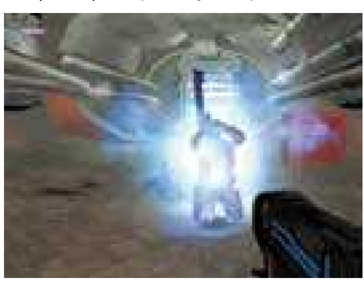
ТУШКАНЧИК (15:27). Я еще вот это тебе качаю: Law and Order II: Double or Nothing demo.
ИВАН БОДХИДХАРМА (15:47). Разумеется. Тхенкс!
ТУШКАНЧИК (16:00). А что из этого пойдет в номер, в превью, хотя бы ориентировочно?
ИВАН БОДХИДХАРМА (17:16). Только первая игра, Lock On. Выясни, кстати, когда релиз в Раше. А то вдруг он завтра… С них станется.

ИВАН БОДХИДХАРМА (21:44). ТЕМУ НЕ ДЕЛАЕМ, ДОРОГИЕ МОИ ДРУЗЬЯ?
Коллеги, пожалуйста, не вынуждайте меня делать красивые жесты и бросать этот сраный журнал на сотом номере. Пожалуйста. Я не понимаю, делаем мы ТЕМУ? Ели не делаем, вы так, черт меня разорви на кусочки, и скажите: отвянь, забудь, умойся. В этом случае я постараюсь отложить номер недели на три и наберу новую команду. После чего с чистым сердцем свалю к Ому золотарем – у него в редакции все время проблемы со сливом. Не очень понимаю, мои призывы и увещевания о том, что номер будут помнить по теме и что это главное, они... услышаны? Спасибо. Итак, мы не делаем тему?

ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ (09-30 02:37). Знаю, нет прощения — но все же… Не специально, не саботаж, скорее нелепое нагромождение обстоятельств, плюс огромный масштаб задачи. У меня есть канва, сегодня все присылаю.
ДЖЕДАЙ НАЙФ (22:50). Тему делаем. Она — наше всё. Абсолютно. Разумеется. Да!

ТУШКАНЧИК (15:14). Зарелизено пиратами:
Warhammer 40,000: Fire Warrior (THQ).
УРА! (Здесь должен был быть аутентичный клич-слоган воинов Тау, но Остров Денисий его не вспомнил.) И потом не говорите, пожалуйста, что графика в игре устарела.

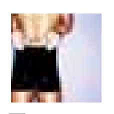
ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ (16:20). Неееееееет! Нет!
ТУШКАНЧИК (17:05). Спокойно, Хажинский, это FPS!
БРАЙАН БОЙТАНО (17:29). пАтрИсаЙущИ красивый, надо добавить.



ТУШКАНЧИК (17:34). Потрясающе наглядный пример, учитывая, что его не видно совершенно. И потом… Я ЖЕ ПРОСИЛ!

30 сентября 2003 г.

Олег Михайлович Х. – мужчина далекого будущего из породы семижильных титанов. Как ему удается быть успешным везде, работая почти круглосуточно, и при этом оставаться по-ленински простым, доступным, человечным – пусть гадают биографы. Мы же просто наблюдаем. Вот он приходит на свою вторую (или первую?) службу (где, между прочим, нехилый начальник), вот он вспоминает, что что-то «задолжал» первой (или второй?) службе, вот около четверти часа сосредоточенно думает, гуляя по коридорам шикарного офисного здания, машинально здороваясь с коллегами, – выстраивает текст внутри себя, проговаривает... вот наконец пишет, ни на секунду не прерываясь и не делая ни единой помарочки, залпом:



ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ (11:11). Злоба дня
Спасибо за поздравления, вас тоже с прошедшим. Да, тридцать лет, не хрен собачий. Есть, так сказать, о чем подумать. Можно, так сказать, оглядеться. Оглядеть. Порыться. Нащупать... Хажинский, Олег Михайлович. Ха-жин-ский. Да. Нет. Нет, не Каженский. Первая буква «ха». «Хэ». «ХЫ». Хажинский. Потом «жэ». Нет, не сразу «жэ», после «хэ» — «а». Кащенский? Очень смешно. Кожинский? Не совсем, попробуйте другие версии. Хигинский. Плохо. Хожинский. Это уже ближе. Вы, девушка, определенно делаете успехи. Поменяйте «о» на «а». Да не

здесь. Вот так, спасибо огромное. Открываю документ: Хаджинский Олег Михайлович. В редакции меня называют Хаджем. За глаза. Только простодушный Денис, светлая душа... наверное, снова путает меня со Скаром. Мне все равно, я не обижаюсь. Хадж... Почему бы и нет. Не намаз, и слава Аллаху. Двадцать лет назад никто не называл меня по фамилии. Двадцать пять лет назад не было никакой редакции.

Здесь возникает несколько вопросов, которые самому мне уже не прояснить.

1. Как давно меня называют Хаджем. Я имею право знать. Признайтесь честно, вам ничего не будет. Есть подозрение, что с самого начала — с легкой руки Мотолога, который, подлец, называл меня исключительно «Хаджинским».

2. С какого именно номера ББ ввел в оборот мое отчество, превратив меня в «Олега Михайловича Хажинского»? С какой целью?

3. Как возник Арнольд Винчестерский? Я знаю ответ — потом напишу.

ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ (12:12). Лето

Было море, солнце и поселок Бетта. Соседями по гофрированному коттеджу оказались студенты — совершенно безобидные, как теперь ясно, существа. Тогда они казались сверхлюдьми: огромными, не смыкающими глаз, вечно орущими, пьяными, веселыми, с гитарами — они играли в карты, заставляли друг друга под гипнозом лежать на спинках стульев и дрались с местными. Я знал, что существует плохое выражение на букву «б», но до того момента не подозревал, что его можно употреблять в разговоре через слово...

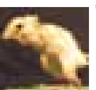
Так вот, там был один парень... Однажды, солнечным днем (а в те времена все дни были такими), он рассказал мне об одной игре. Ничего более удивительного, чем его рассказ, я не слышал. Хотя еще в прошлом году научился воровать в отделе «Игрушки» магазина «Смена» бумажки с правилами настольных игр. Дома я читал правила и, если игра казалась мне интересной, просил родителей купить ее. Студент рассказал про игру в форме небольшого пенала, на котором был экран и несколько кнопок. Игра работала от батареек, на экране была планета и космический корабль, который летал вокруг и отстреливался от инопланетян. Ночью я не мог спать от волнения. Бог в машине!

Наталья Тазбаш.

Утром я нашел студента и попросил его в точности нарисовать, как там все было в масштабе один к одному. Он нарисовал нечто приблизительное: вот экран, вот планета, вот ракета. День прошел в размышлениях. В рассказе студента было много нестыковок и пробелов.

Через день я пришел к нему снова. Я стал его тенью. Я преследовал его. Я страстно искал с ним встреч — несчастный студент был единственным звеном, связывающим меня с другим миром, далекой Америкой и «электронными играми». Через неделю беднягу укусила рыба-черт, и его забрали в больницу. Я стоял в воротах базы отдыха, немигающим взглядом провожая машину «скорой помощи». Мое сердце пылало. Наверное, именно тем летом я сошел с ума.

А потом начинается такое... И тут нас осеняет: определенно, они договорились (просто взгляните на время публикации каждого следующего опуса)! Как же виртуозно они накаляли страсти, делая вид, что отлынивают (вспомните также сиротливо выставленного выше М-ского, как красиво он погасил страсти, – все рассчитали, все предусмотрели заговорщики)! Но... они все равно хорошие, и мы их всех любим. Только попробуйте не согласиться.



ТУШКАНЧИК (13:13). Сны о чем-то большем

Свежепокрытый лаком тещин паркет (не путать с тещиным языком) пахнет, как известно, не слишком приятно. И даже много хуже. Потому что и тещу вынуждает в дни ремонта ретироваться в более пригодные для этого места — к любимой дочери, например. Я же, оценив открывшуюся перспективу — провести бобылем ночь на полу или же вчетвером на одном матрасе (?) — как ужасающую, совершил отступательный маневр и посетил родную, в буквальном смысле, работу. Каковая была несказанно рада меня видеть. Закутавшись в любимое шерстяное одеяло после массированного ужина (у родителей не попостишься), я быстро закрыл глаза, чтобы, значит, оценить шансы на скорейшее засыпание. И сразу вспомнил слова товарища: «...Ну дык еще бы! В этом месте твоя энергетика, тут будет такое сниться!.. Даже если обычно не снится вообще ничего... Почти всю жизнь здесь прожил, значит, вся она во сне и промелькнет». После чего я как раз и заснул.

Сижу на своем рабочем месте — фрезерую, оттачиваю. На столе высятся две Кучи: одна — чистых болванок, другая — пустых коробочек из-под компакт-дисков. Беру болванку, кладу ее в пишущий привод, быстро курю (24 скорости — не семечки лузгать), вытаскиваю болванку, кладу ее в коробочку и передаю ее третьей Куче. Процесс повторяется энное количество раз до тех пор, пока не входит boitano со словами:

— Здорово, всем хоккей! Как дела? (Не дождавшись ответа, продолжает.) Запиши мне, jerboa, пожалуйста, NHL 2004, очень хочу ее посмотреть.

При этом в руках у boitano остро отточенная хоккейная клюшка, на могучем теле — бело-голубая майка с персональным номером «Паленая водка и чукчи!», подвернутая на манер подола (или сумки кенгуру), в которой сложен целый арсенал шайб с тротилом (ну вот откуда мне знать, что у шайб внутри?), и, само собой, зверский «оскал болельщика» (он же «спартаковский») на лице. Понимая, что дело плохо и одной болванкой не отбояриться, поворачиваюсь к odenis и говорю:

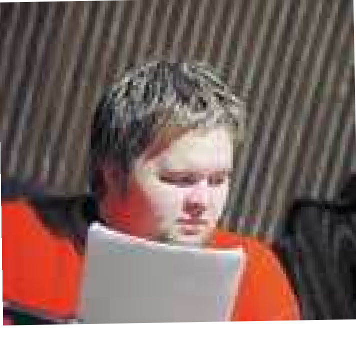
— Срочно звони в Данию нашему знакомому Принцу, что типографией финской заведует, — он задолжал нам дизайн-макет маски вратаря. И пусть поскорее высылает! А то без нее мне никак.

odenis откатывается вбок на стуле из-за своего титанического директорского монитора, продолжительно шелестит системой калибровки заплечного девастатора и неожиданного гулким басом затягивает:

- А ты ш-ш-ша здесь делаеш-ш-шь! (Из гидравлических сервоприводов тонкими струйками вырывается пар.) Ужа который год ты не можеш-ш-шь написать тендерную р-р-работу!..

В этот момент я вдруг оказываюсь в пустой комнате без окон и дверей, но с модемом и компьютером, на котором и начинаю незамедлительно набирать следующий текст:

«А функции, собственно, ответственного секретаря заключаются в координации совместной, ежедневной и ежечасной работы редакции и секретариата. Основные его обязанности: контроль за работой секретариата, взаимодействие с гл. редактором, заведующими отделов, журналистами, участие в планировании номера и соблюдение этого плана, Неукоснительное Выполнение Генеральной Линии Партии и воплощение Ее Ключевой Идеи в жизнь (т.е. на каждой полосе — из номера в номер, изо дня в день, включая отпуск), взаимодействие с гл. художником, строгое соблюдение макета и дедлайна, выбивание материалов из журналистов и т.д. Ответсек должен помнить, кто кому что должен, кто что помнит и, что самое важное, помнить то, что уже никто вообще не помнит. Он также всегда помнит, на какую полосу идет реклама — какая реклама именно и идет ли вообще; помнит и отслеживает все материалы; по-



мнит, кто заболел и знает, кто заболеет завтра. Как правило, бегает больше и дальше всех (зависит от редакционных площадей) между версткой, набором, корректурой и редакцией. Ответсек – последний человек в редакции, на которого распространяется человеческий фактор. Ни на какую другую голову, кроме трезвой, он не имеет права, особенно в критические моменты (132 полноцветные полосы включая обложки – это постоянные критические моменты!). Шаг влево, шаг вправо – побег!» (В последний момент передумываю-таки вставлять в тендер множественные междометия «блн».) Прослезившись и заверив текст львиной дозой харизмы, отсылаю его ivanbodhidharma, который в тот самый момент (поразительная осведомленность, не находите?) испытывает положительные чувства по отношению к doctorgull, смешанные – к oldman_krost и совершенно еще (в тот момент!) не думает о jedi_knife, который, как мне почему-то сейчас кажется, уже тогда уверенно шел к своей цели – на встречу с megakaban и gravizappa.

Цвета перепутываются, словно в калейдоскопе, и на передний план выходит следующий пейзаж: со своим другом Серегой (и по совместительству моим начальником, гуру, вуду, буду, не буду, не хочу... но как, КАК ты это делаешь, Серега?!) я стою в курилке на лестнице. Пролетом выше – коридор и комнаты, арендуемые газетой «Рига Раций». Тематика газеты, естественно, про электронные устройства дальней связи и армян (господи, ну откуда там могли взяться армяне! Там же все исконно березовые люди!). Пролетом ниже – другие этажи, самый нижний из которых ведет к столовой – в одну сторону и к выходу из здания этого почти бывшего завода на «Фрунзенской» – в другую... Серега устало смотрит мне в глаза и уже было хочет что-то сказать, как я его перебиваю:

– Ну, покажи мне, да, покажи мне, скажи: как? как сделать этот процесс нормальным?! Как убрать этот человеческий фактор? Он же все портит, мешает стальную стружку прямо в шестеренки! А ведь все должно работать автоматически!

Серега подбирает ноги, пропускает толпу заводских инженеров неопределенного возраста в одинаковых, серо-бесцветных мятых совковых костюмах, нервически тушит сигарету об угол круглой урны и, срываясь на фальцет, кричит мне почти в самое ухо:

– Хочешь узнать, что такое власть?! Показать тебе ее? Показать тебе власть? Пойдем, сейчас я покажу тебе, что такое настоящая ВЛАСТЬ!

Не на шутку испугавшись этой вот, совершенно не типичной для Сереги демонстрации, я в панике рву на себя ручку двери в коридор и оказываюсь в совершенно другом месте: PR-агентстве «Гельмут-Проект и его координаторы». Серегу как бы на лету сменяет опрятная, но невзрачная девушка в черном деловом костюме, в руках она держит папку из кожзама. Мы оба стоим в длинном коридоре, но уже не заводском, а шикарном таком, с евроремонтом – в очереди, как я сразу понимаю по тяжести внизу живота, в туалет. Перед нами никого нет, но это иллюзия, потому что в офисе с 30 работниками на-е-бизнеса и всего одним унисекс-туалетом не быть очереди в WC просто не может: это нарушение любых законов логики!.. Стоим, ждем своей очереди, переглядываемся и нервничаем. Тут открывается одна из дверей с надписью «РЕДАКТОР» – и из нее выходит Серега! Волна облегчения смывает меня всего без остатка, тяжесть в животе моментально забывается (оцените удобства сновидений!), и мы с Серегой – по старой привычке – идем курить. Все вроде бы хорошо, но лишь одна странная мысль свербит внутри: РЕДАКТОР – это ж я!.. Впрочем, я быстро забываю о досадной фактологической нестыковке во времени, прихватываю папку из кожзама и вместе с приятелем еду в свой институт, где, оказывается, Серега почему-то еще и преподает!.. Ну да ладно, не суть. Сижу на лекции в понятно какой комнате – в «ЛГ» она такая единственная – и пишу следующее стихотворение:

Болит разодранная жопа,
Любовь такая – ни к чему!
Не надо мне буржуйских денег,
Хочу любить свою страну!

Я глас народа презирал,
Мораль толпы не разумел,
Пинал то слабость, легитимность,
И в люди выбиться хотел.

И горечь знаний душу жжет!
На хрупкий лед нога ступить велит!
...Болит разодранная жопа,
И шевелиться не спешит.

Преподаватель просит меня прочесть получившееся, что я и делаю с немалым воодушевлением. Но! Свист, тухлые помидоры, кто-то неловко бьет меня в грудь кулаком, но промахивается и попадает по плечу, из-за чего я поскальзываюсь обеими тапочками (!) на банановой кожуре и кое-как умудряюсь вырваться на волю, на солнечный свет, к «Тургеневской» – прочь, подальше от этого царства пыли и разбежавшихся талантов. (Господи, ну а это – это откуда? На самом деле все было совсем иначе: были бурные овации и конверт с поощрительной премией!) После парочки крохотных пирожков по 8 рублей в «Русском бистро» под мелодичное «дзинь-дзинь» пробегающих мимо трамваев я отчетливо понимаю, что без новой работы мне концы с концами не свести: в кошелек, сердце и мозг стучится дефолт.

В следующий момент я уже присаживаюсь на стульчик к столу очаровательной барышни, которая удовлетворенно нянчит в руках стопку моих кратких изложений по периодике, тасует холеным ногтем пачку наскоро слепленных анкет и говорит:

– I'm deeply impressed! Ошэн карошый пэрспэхтива, йа-йа!..

Барышня вдруг замечает, что я сижу на стуле с тремя ножками, в то время как все остальные стулья в комнате – с четырьмя, и тут она вдруг ни с того ни с сего выкидывает всю кучу бумаг прямо в форточку! Не в силах удержаться на предательской табуретке, я вылетаю в форточку вслед за бумагами, приземляюсь на газон и в ворохе опадающей макулатуры вижу транспарант на стене здания: «Русиш пиар – плахой сон и кашмары на фсю жизнь, йа-йа!».

И даже оказавшись – в следующий момент – в типовом офисном кресле под крышей гигантского футбольного поля-лабиринта (по адресу Газетный переулок, д. XX), поделенного тонкими перегородками на проспекты, улицы, переулки и тупики, я пускаю тонкие струйки сигаретного дыма под бесконечный потолок, под которым стаями носятся иссиня-черные вороны, картаво кричащие «Пи-АРРР! Пи-АРРР!». От этих воплей чертовски хочется спать (во сне, заметьте!), но главный тренер может прийти с минуты на минуту, и внеочередной гол «роллс-ройсом» может запросто превратиться в желтую карточку за BMW – так что я не сплю: читаю AP, Dow Jones и ИТАР-ТАСС. На уме же крутится только один вопрос: как долго еще ссылка www.rustel.ru будет вести туда же, куда она ведет сейчас (имеется в виду Тогда – вы же помните, это сон!)?.. И тут ответ приходит в виде засланного Олимпийским комитетом судьи, который, дрянь такая (в белых гетрах!), заявляет:

– Ваша команда распущена, многие другие команды распущены, производство футбольных мячей и матчей прекращено на неопределенное время в результате стихийных пожаров и хищений на ключевом бразильском заводе... (продолжает, не краснея) и тотального финансового разгильдяйства со стороны высшего звена Олимпийского комитета, да!

Голубицкий, Черницкий, Синицкий и я (в хвосте, как Пятачок) встаем, собираем свою сменную обувь в пакетики и выходим на улицу. Дол-

го курим, звоним по телефонам, потом расходимся на все четыре стороны, чтобы никогда больше не встретиться под одной кры... (Стойте, ведь существует практика осознанных и, более того, контролируемых сновидений, надо будет изучить на досуге.)

...Сам не понял, как оказался в метро! А почему вышел на «Соколе» — так и вовсе нонсенс... Приветливо пожимаю дружески протянутую ручку двери и захожу, после непродолжительной авторизации допускаюсь внутрь. Прохожу к своему столу и вижу сидящего напротив человека, который — внезапное озарение бьет меня прямо в мозг, как молния! — самый-самый-самый большой здесь специалист по поиску всего-чего-угодно-любого-в-Интернете! То есть он в самом деле может найти в Интернете ВСЕ! Меня буквально трясет от степени ответственности — такого (!) важного человека подвести никак нельзя — не поймут. Упираясь глазами в монохромный монитор, словно рогами в столб, я несколько часов монотонно долблю по прибитой шурупами к столу клавиатуре и закручиваю лихие строчки топиков в морские узлы — остальные писатели знай себе сидят и привычно распутывают.

— Верно, все лучше, чем совать себе в ухо ржавые гвозди! — думаю я.

И тут меня засосало с перспективного места подле Большой Ответственности в район другого заведения — КБ по железобетону им. А.А. Якушева. Засосало, как отрезало: только что сидел и закручивал строчки, как — бац! — и нет строчек, лишь стройные ряды ветхих пятиэтажек неподалеку от того КБ (во как подсознание вылезло — привет родителям!). Стою у последнего подъезда одной из них (а вокруг, надо сказать, почему-то ни души), поднимаюсь на второй этаж, захожу в дальнюю дверь справа и приветствую кладовщика и администратора:

— Привет, Денис, привет, Андрей, есть ли свежие игры на, так сказать, творческую обработку, ну и, сам понимаешь, поиграть нам — труженикам языка и компилятора?

Стоящий рядом мой друг Федя (откуда только взялся?) согласно кивает головой. В этот момент из кухни выбегает взмыленный охранник Саша (а мужик убедительный — килограммов в 120) и орет благим матом, потрясая зажатым в здоровенном кулачище крохотным (но не менее от этого всамделишным!) пистолетиком:

— Положи, я сказал, джойстик на стол, быра положь, ты что <censored> глупый, да?!



Денис Гусаков.

Тут я действительно замечаю в своей руке геймпад, проводок от которого тянется к белой коробочке с надписью Sony PlayStation. Коробочка стоит рядом с небольшим телевизором неопознанной марки и выводит на его экран то ли первый, то ли второй, натурально, DOOM. (Точнее понять не удается, хоть и стараюсь изо всех сил.) Я подбираю откляченную челюсть и киваю головой в духе, мол, я не эта... я не таво... ну... эта... Неожиданно понятливый быкообразный Саша вдруг проявляет сообразительность:

— Ааааа! Ты просто не знаешь, как ее выключить? (Я с облегчением трясу головой.) Да ты ее в первый раз, небось, видишь? (Я уже чуть ли не мычу от счастья и еще бодрее киваю.) Ну, тогда клади джойстик на стол прямо сейчас, вот сюда, я сам выключу.

С безумным облегчением я буквально роняю геймпад на стол и... вдруг оказываюсь на грузовой таможне! Стою около кабинета замначальника по техобеспечению, жду некоего Виталия Борисыча (как, как я тут оказался?!). Жду уже пятнадцать минут, когда проходящая мимо сухонькая уборщица в темно-синем халате со шваброй и ведром грязной воды интересуется, кто я и к кому, после чего информирует меня об «отсутствии Виталия Борисыча на рабочем месте сегодня вообще» (странно, кажется, Яков Эммануилыч договаривался вчера с этим хмырем о моем приезде) и удаляется. Я обреченно оставляю новую Microsoft'овскую мышку и дискетку обновления Товарной Номенклатуры Внешней Экономической Деятельности под дверью (все равно их уже проплатили) и еду на книжный рынок по своим делам.



На люберецком книжном рынке Серега (а это уже совсем другой Серега; у них, кроме безумной любви к хорошей литературе, ничего общего) держит «Улисс» Д. Джойса. Беру полистать: толстенный том, две трети — сам текст, еще треть — сноски, комментарии, пояснения. По всему выходит, совершенно неудобоваримое чтиво, надо бы какой фэнтези свежей набрать. Но приятель говорит мне:

— Коль, пойдем, уже поздно, лоточники закрываются, а нам завтра к первой паре, еще до дома сколько ехать.

Будучи совершенно уверен, что сажусь в пригородную электричку до «Выхино», я резко просыпаюсь...

Прислушиваясь к шелесту облетающей листы за окном, лежу еще немного. Потом сажусь в постели — вот и памятная папка из кожзама. Отовсюду звуки родного дома, тиканье стареньких настенных часиков родом из ГДР...

Не знаю уж, что означала та банановая кожура, на которую я наступил во сне обеими ногами, но явно ничего хорошего. Сонник, например, трактует «поскользновение на банановой кожуре» так: «сам по себе банан не таит никакой опасности, но оступиться на нем — признак плохой: вас ждет долгая дорога, как правило, тревожного характера. Часто это предвестник большого пожара или крупной размолвки с коллегами по работе».

Весь в смятении и противоречивых чувствах иду через любимый лес — на пересечении Ленинского проспекта и улицы Лобачевского. Сажусь в любимый 62-й троллейбус, еду в центр. Знаете, нет, наверное, ничего более саднящего под ложечкой, чем поездка в троллейбусе №62 в центр города. И такая вокруг красота — хоть на календаре уже и не лето вовсе, но по ощущениям оно, самое настоящее лето — бабье, правда. Кинотеатр «Казахстан», «Дом мебели», магазин «Электроника» — как я по ним, оказывается, скучал, как давно я здесь не был, не ходил пешком... На своем пути в центр Ленинский, словно нож масло, откровенно вскрывает внимательному зрителю все пласты застройки и становления Москвы: от крикливых «престижек» XXI века до мраморных исполинов начала века прошлого. В не совсем геометрической середине проспекта, но вполне в его идейном и, кстати, душевном центрах — на площади Гагарина — человек-эпоха смотрит с ожиданием в небо. Я склонен полагать, что он вспоминает...

Есть такая полезная психотехника: вы вспоминаете по очереди всех людей, с которыми когда-либо общались в жизни, и досконально прокручиваете в памяти все сцены, детали и перипетии вашего с ними почти забытого (верно ведь, забытого?) взаимодействия — буквально по кадрам. Вам непременно откроются новые, иные, зачастую совершенно противоположные точки зрения на тот или иной поступок и станет вдруг понятна настоящая мотивация тех или иных действий — и чужих, и собственных. Таким образом, вы постепенно снимаете все связанные с этими событиями и людьми импринтинги, закрепившиеся в вашем подсознании, и возвращаетесь в исходное положение (еще как бы ДО встречи с ними).

Избавляясь от «старого» негатива, вы в конечном счете возвращаете себе свою собственную, растраченную ранее попусту энергию.



МАУРИЦИЯ АРИМЕЙН (14:14). Помню, когда мне было шестнадцать-семнадцать...

Я сочинила что-то про забавный Neverhood, написанное, конечно, никому не показала, но решила при случае потихоньку отнести в Журнал. В Журнале редактором был Исупов, тогда уже старый, хворый... Пришла в редакцию. Очень страшно. Дверь была маленькая и грязная.

Позвонила и тут же подумала: «Бежать!».



За дверью что-то заскреблось. Сняли цепочку. В щелку посмотрели – сначала один глаз, потом другой...

– Тебе кого?

– Я к... мне к... к Ис...

– Их нет еще, войдите, присядьте, обождите. Скоро будут.

Ждала в крохотной комнатке, из которой видна была другая, тоже небольшая, край письменного стола и над ним птичье чучело... И вот раздался звонок. Топот, кашель, хрип. Я разобрала:

– Кто?!

– Что?!

– А?!

– Зачем?!

– К кому?!

– К черту!

Потом хрип смолк, вошла худая дама и сказала испуганным шепотом:

– Они еще обмерзши... – и ушла. Я сидела и думала, какой ужас заниматься журналистикой.

Опять вошла худая дама и прошептала, видимо, жалея меня и желая ободрить:

– Они еще не оттаявши!

Добрая дама! Обнять бы ее и вместе поплакать. Наконец, снова дама:

– Они отошедши.

Я тогда не поняла, что значит «отошедши», и подумала, что Исупов умер.

– Да вы не бойтесь! – успокаивала меня дама. – Они сказали, чтоб вас впустить.

Я зажмурилась и шагнула вперед. Действительно, не убьет же он меня! В кресле перед птичьим чучелом сидел кряжистый, кривоплечий и – кажется – косоглазый человек с черной бородой.

– С чем пожаловали? – спросил он меня, глядя в сторону. – Что вам от меня нужно?

– Сочинила... вот, – прошептала я.

Он, не глядя на меня, протянул руку. Я ткнула в нее свой листок.

– Ну? – сказал он.

– Что? – спросила я.

– До свидания. Ответ прочтете в почтовом ящике.

Таков был мой первый литературный шаг.

Родилась я в 1981 году, в июне. По зодиаку Близнец.

Папа был военным, мама – учительницей... Ну, провела детство в Восточной Сибири, ну, хотела стать океанологом, астрономом и женщиной-космонавтом, оказалась в Москве, не поступила, не поступила, поступила, но, замуж не, ныряла в Европу, была танцовщицей, мойщицей посуды и ее же подавальщицей, тренером по дайвингу, биография как биография, любимый город – Рим.

Стартовала с «Блокнота в кармане», «Мы так любим Гленду» и «Ночной школы» Кортасара, затем – «Шум и ярость» и «Осквернитель праха» Фолкнера, «Прозрачные вещи» и «Смотри на Арлекинов!» Набокова, «Ярость», «Долгая прогулка» и «Дорожные работы» Кинга, весь Артур Конан Дойль, Генри Миллер – «Тропик Рака» и «Сексус», «Трудно быть богом», «Жук в муравейнике» и «Понедельник начинается в субботу» Стругацких, «Улисс», «Остров сокровищ», «Тандерболл» и, конечно, классические, герметические, политические, конспирологические, шпионские, великосветские, декадентские, этнографические и мистические детективы... Сначала я узнала про существование квестов – самых герметических из всех детективов, а уже потом – про существование компьютерных игр вообще. В первый текстовый квест я сыграла после The Last Express и с тех пор убеждена, что игры безвозвратно испортила графика, и сильно тоскую по опции ее отключения из Mystery House.

Мне нравятся квесты, потому что эффект их не предопределен, они не должны безусловно развлекать, радовать глаз, хороший квест вовсе необязательно ласков, как ваш любимый плюшевый зайчик. Как хорошая литература, хорошая музыка и хорошее кино, он может воздействовать на вас совершенно непредвиденным образом, и сильнее всего в мою память врезались невыразимо печальные ноты Grim Fandango, The Longest Journey и Syberia. Ни один другой жанр не подарит вам в финале светлую печаль и прозрачную тоску... С другой стороны, работники любого другого жанра и не прогорают пачками. Кстати, о кино и музыке. Смотрю я все. Позабытых представителей американской, латиноамериканской, европейской и азиатской музыки, например, That Certain Female Чарли Фезэрса, Don't Let Me Be Misunderstood Санты Эсмеральды, Twisted Nerve Бернарда Хермана и The Flower of Carnage Мейко Каджи – слушаю беспорядочно, но вдохновенно. Тружусь в мрачной гробовой тишине. Хорошее представление о моих отношениях с Журналом вы можете составить по сериалу «Клан Сопрано»: вот тот момент, когда долговая акула приплывает к должнику, бьет его бейсбольной битой и требует завтра увидеть «ХОТЬ ЧТО-ТО! ХОТЬ ЧТО-НИБУДЬ!». Вот вам моя жизнь.

Псевдоним – это отдельная история. Потому что я заметила, как тяжело было писать «Небывальщину» под своим собственным именем, и для Журнала решила выбрать другое. Составила целый список, и было только одно, которое мне понравилось. Правда, отдельные люди, такие, как Никита Михайлович Пржевальский, величали себя исключительно по имени-отчеству... Вот, говорят мне, все в старости станут Марии Михайловны, а ты, когда будешь рассказывать, как закончила школу-семилетку и вечернюю школу рабочей молодежи, перешла на шинный завод в сборочный цех закройщицей, затем на комбинат технических тканей «Красный Перископ», где работала браслетчицей, все будешь Маша Ариманова.

А по-моему, хорошо звучит. Маша Ариманова, генерал-майор авиации, награждена двумя орденами Ленина, орденом Октябрьской Революции, орденом Трудового Красного Знамени, орденом Дружбы народов, присвоены звания Герой Социалистического Труда Чехословакии, Герой Народной Республики Болгарии, Герой Труда Демократической Республики Вьетнам, Герой Монгольской Народной Республики, награждена «Золотой медалью мира» имени Фредерика Жолио-Кюри, Золотой медалью мира ООН, Золотой медалью имени К.Э. Циолковского АН СССР, золотой медалью Британского общества межпланетных сообщений «За успехи в освоении космоса», Золотой медалью «Космос», орденом «Роза ветров» с бриллиантом Международного комитета по аэронавтике и космическим полетам, орденами Карла Маркса (ГДР), Георгия Димитрова (Болгария), Крестом Грюнвальда первой степени (Польша), орденом Знамени первой степени с бриллиантами (Венгрия), орденом Сухэ-Батора (Монголия) и орденом Плайя Хирон (Куба). Почетный гражданин городов Калуга, Ярославль (Россия), Караганда (Казахстан), Витебск (Беларусь), Монтре, Дранси (Франция), Монтгомери (Великобритания), Полицци-Дженероза (Италия), Дархан (Монголия), София, Петрич, Стара-Загора, Плевен, Варна (Болгария). Именем Маши Аримановой назван кратер на Луне. А?



ОЛДМАН КРОСТ (15:15). Встреча

Шел июнь шесть тысяч семьсот двенадцатого года по византийскому календарю. Было раннее утро, на поле стоял густой туман, а я, как обычно, пас свиней своего отца. В моей родной Вологодской волости туман бывает столь густ, что впору резать ножом. Немудрено заблудиться. Я как раз пересчитал хрюшек и собирался сыграть им на самодельной свирели, когда через рваное окно в облаке тумана на поляну проскользнул человек. Был он роста высокого, худощавый, с внимательными глазами и тонкой линией плотно сомкнутых губ.

«Kleine kint Bitte», — сказал незнакомец.
Очевидно, он заблудился в нашем северном буреломе. На ломаном московском я объяснил ему, что, пойди он дальше этой дорогой, наверняка окажется в болотах Водобы, где окончательно и сгинет. А если нет, то в лесах полно беглых каторжников, тех еще сукиных детей, они до сих пор партизанят и коли увидят незнакомца, то приветствуют его добрым ударом по лицу суковатой дубинкой, после же обчищают до нитки и бросают в медвежью берлогу. Тогда путешественник показал мне монету (я никогда раньше не видел денег) и сказал, что она и еще две таких же станут моими, если я укажу правильный путь к деревне.
Мы познакомились, и он сказал, что зовут его Игорь и что он охотник на ежей. В огромном мешке за его спиной все время что-то беспокойно ворочалось и бурчало, а на его плече сидел огромный черный ворон. Когда я подошел ближе, птица наклонила голову и, вглянув мне в глаза, закричала: «Скар! Скар! Скар!». Мешок от криков вновь пробудился и задергался с удвоенной силой. На мой вопросительный взгляд пришелец бросил лишь одно слово: мотолог. Я не знал, что такое «мотолог» и почему его держат в мешке, но близко решил не подходить. Вдруг оно ядовитое? А змей в наших краях совершенно не любят, особенно весной, когда гадюки приплывают по Белому озеру на сухих корягах и весь берег буквально кишит шипящими гадами...

Летучка

Каждый месяц главред журнала Игорь Исупов повадился проводить летучки. Это было травматичное и трудноепереносимое времяпрепровождение, единственной реальной целью которого являлась психическая разрядка головного мозга Вождя. Собираясь на летучку, коллектив уже примерно представлял себе список потенциальных жертв предводительского гнева: соболезнования и пожелания встретить неизбывное мужественно, как и подобает человекообразному, высказывались заблаговременно. Шутка о бронежилете и шлеме поистерлась и обородела практически мгновенно.
Основными жертвами показательной порки обычно оказывались счастливые обладатели зафакапленных (т.е. нечаянно забытых) сроков сдачи материалов. Особенно доставалось бедняге, завалившему интервью: он мог рассчитывать на высшую меру наказания. И какое ББ дело, если ожиревшему от империалистического достатка девелоперу начхать на мольбы какого-то русского о паре слов в микрофон? «Это не может продолжаться, — говорил в таких случаях Любимый руководитель. — Мы больше не будем работать вместе. Мое терпение не безгранично, и я много раз предупреждал вас...» Жертва хомяком смотрела прямо в глаза мучителю, тогда как ее редколлеги изучали молекулярную структуру окрестной мебели, искали друг у друга вошки или впадали в мимолетный кататонический транс. Тем временем Учитель уже заводил себя не на шутку и в эскалированном состоянии достигал ожидаемого пика мощности. «Ты уволен! — в клубах черного дыма выходил он на финишную прямую. — Уволен! Уволен! Уволен!» Для схоронившихся в окопах это служило сигналом к пробуждению. Услышав волшебное слово «уволен», они на глазах оживали, украдкой посматривали на часы и обменивались многозначительными взглядами. «Сегодня быстро. Ува, ува, и голова!..» — «Интересно, кому достанется черная метка в следующем месяце?» — «А слышно ли ББ на «Алексеевской»?» — «Если я не выключил дома утюг...»
После увольнения распятому рекомендовалось не показываться на глаза Его Святейшеству и сдавать идеальной готовности материалы еще до того, как их закажет Ставка. Через пару недель гипертрофированной журналистской чуткости с уволенным вновь налаживалось почтовое сообщение, и постепенно казненный вновь вливался в мутные и быстрые воды .EXE для новых подвигов.
Я встряхнул головой и проследил, как выносят Петю Д. К этому времени меня уже увольняли пять или шесть раз, но так и не удосужились официально принять на работу обратно. Я представил себе, как меня отправят на свалку окончательно, как под самое финальное «уволен!» я выкачусь вон из редакции и больше никогда не смогу пощечиной влепить нулевой балл особо мерзкому релизу, не откажу в «Нашвыборе» какому-нибудь народному любимцу — исключительно из эстетических соображений. Я никогда не услышу любимой фразы ББ: «Ну и сволочь же ты, Скар! Что скажут читатели?». В этот момент я любил свою работу больше всего на свете, любил страстно и возвышенно, любил так сильно, что вдруг застонал от нахлынувшего глубокого отчаяния. Встревоженный Мотолог резко повернулся ко мне. «Что такое? — прошептал он. — Что случилось?»
Но я его не слышал. Жалость к самому себе, словно токами, пронизывала мою трясущуюся душонку. Я ненасытно скорбел о тех едких словоформах, коими никогда не припечатаю пятилетний труд какого-нибудь дерека смарта. Ах, как мне не хотелось терять работу! «Ооооооооооооооооооооооооо!» — в голос застонал я, и от этого лебединого крика по рядам коллег прошел гул. Волна замешательства и неловкости докатилась до стоявшего во главе стола ББ и накрыла его с головой. Он прервал кованую фразу о недопустимости разгильдяйства и растерянно взглянул на сгрудившихся за столом-баррикадой сотрудников. Мотто поймал мой взгляд и мгновенно все понял. Место этой прекрасной муке нашлось и в его душе.
«Прекрати немедленно...» — предостерег он свирепым шепотом.
«ОООООООООООООО!» — заголосил я во весь голос. — «ОООООООООО!»
Мотолог яростно шикал и крутил пальцем у виска: «Скар, ты влипнешь в серьезные неприятности...»
«Ооооооооооо!» — внезапно поддержал меня Хажинский из противоположного угла комнаты. Мотто узнал голос Хажинского. Осознав, что дело принимает катастрофический оборот, он отвернулся и еле слышно простонал: «Ооо!».
«Оооооооооооооооооо!» — тут же откликнулся Олег Михайлович.
«Ооооооооо!» — в отчаянии застонал Мотолог еще громче, поняв, что у него только что вырвался стон.
«ООООООО!» — с готовностью взял ноту Хажинский.
«Оооооооооооооооооо!» — дуэтом завелись Ариманова и Фраг.
«Оооооооооооооооо!» — вторили мы с Мотологом.
Дверь в комнату 18 приоткрылась, и к стону редколлегии присоединился чей-то совершенно незнакомый голос. Ряды соратников бурлили, летучка неудержимо превращалась в революцию.
Удивительный, жуткий, ни на что не похожий гомон становился все сильнее. Борзописцы смеялись, топали ногами, из их рук выпадали вещи: карандаши, джойстики и клавиатуры, партбилеты, портативные компьютеры и заранее написанные заявления об уходе по собственному желанию. Неизвестно, чем кончился бы этот стихийный бунт, если бы главред Исупов, уходя, не хлопнул дверью.
Мы прождали его полтора часа, но в тот день он так и не вернулся.

Расставания

Мотто не мог играть в компьютерные игры. Болезнь пытались победить лучшие врачи клиники во Франкфурте, куда он загремел стараниями Бэбэ, но все тщетно. Против физиологии не попрешь: талантливый критик, Мотто был не в силах общаться с игрой дольше пяти минут. Сочетание цветов 16-битной палитры вызывало у него судороги и кровь носом, а 32-битная вгоняла беднягу в кому на несколько часов. Он сосуществовал лишь с двуцветными монохромными играми для адаптера «Геркулес», но их количество стремилось к нулю с ужасающей скоростью. Мы, отчаянно кривляясь и жестикулируя, рассказывали ему содержание очередного хита, он внимательно слушал, а потом на едином дыхании писал очередное культовое критическое произведение.
Первые признаки недомогания объявились еще на шестнадцати цветах EGA; 256 цветов VGA вызывали хронические мигрени и аллергическую светобоязнь. Никто не мог придумать, как помочь другу и коллеге, душимому прогрессом, угасавшему в зените славы на глазах у плачущего навзрыд коллектива и бушующих поклонников. Мы нередко находили его с утра лежащим без чувств: лицо на клавиатуре, спикер компьютера — в истерике.

Или это был Депп? Охрана впускала Даниила Деппа, он же «Вип», круглосуточно, в любом виде и составе благодаря личному распоряжению М. Утром мы привычно выкидывали из редакционного помещения вялых зелено- и фиолетововолосых русалок, коих Депп ловил то в «Птюче», то в близлежащем «Мастере». Днем он спал, а вечером рубился со мной в Tekken 3 – без Эдди, потому что чит. Мое природное умение управлять Лей Вулонгом приводило Деппа в исступленную ярость: он тренировался неделями, оттачивая изящнейшие комбинации приемов, сочетания блоков, приемов айкидо и ударов, став в результате непревзойденным Мастером игры... Что ничуть не помогало ему в спаррингах со мной. После очередного разгрома со счетом 50:11, или около того, Даниил в ярости метался по коридорам «Терры», а однажды раскрошил себе в кровь лоб о любимый музейный «Ундервуд» М.

«Саша! – делал он выразительные глаза. – Ну ты ведь друг, товарищ и брадъ. Ну что тебе стоит проиграть хотя бы раз?» Но у меня не получалось, и издательский дом вновь оглашался проклятьями Данилы.

Но как-то раз Депп обнаружил любимый черный диванчик, телевизор и видеомагнитофон с PSX в коридоре. Они ушли из жизни .EXE все вместе. Таким образом в крохотной комнате #18 враз стало привольно: единым махом ББ освободился от шумного хаотичного Данилы, его разноцветных нимф и сонма редакционных водил. Поводом для экстрадиции приставки скорее всего стало тайное распоряжение М., недовольного сбоями в работе транспортного цеха. Издательские шоферюги слетались в комнату тайком, по одиночке и стаями, убеждались в глубоком сне Деппа и заводили шарманку Gran Turismo.

Тиражи журналов немедленно переставали поступать с таможни, логистика предприятия оказывалась парализованной. Искусники акселератора и баранки крепко сжимали в налитых кровью лапищах джойстики, сосали «Беломор», сплевывали на ковер, негромко матерились и отклонялись вслед виртуальной центробежной силе на каждом повороте. Не удивительно, что ББ решил притушить это порочное «море волнуется раз».

В тот день, когда Мотто пытался справиться с демо-версией Fallout, мы чуть не потеряли и Блота. Он получил эльфийскую стрелу в лицо прямо средь бела дня! Прогуливался мимо Нескучного сада, погода ясная, тепло. Думает: зайду-ка к природе в гости, полюбуюсь Москвой-рекой и набережными. А из листвы эльфийская стрела: фигак по черепушке! Блот – в обморок. Приходит в сознание, хватает стрелу и думает: как хорошо, что эльфы не орки. Ведь могли бы и съесть. Блот, разумеется, ошибался. Бояться следовало рутины: она его, изловчившись, и проглотила.

ДЖЕК-РАСПОТРОШИТЕЛЬ (16:16). Биография

Ах, как же приятно на середине более-менее интересного повествования, поддерживаемого талантливыми, открытыми, экстравертированными людьми, въехать мордой в Объяснение! Почти так же, как словить заряд концентрированной прозы, что сшибает с ног почище брандспойта на несанкционированной демонстрации. Дело даже не в том, что Объяснение – в принципе текст (даже если это книга Жюля Верна), как и Описание, Действие или Диалог, и ЛЮБОЙ текст обязан быть интересен. Просто мое Объяснение – о правилах Паранойи, одной из интереснейших игр, когда-либо изобретенных не то чтобы целомудренным в этом плане человечеством.

Я родился, вырос и не стал, вопреки клише из школьных учебников, путешественником. Скорее даже наоборот. Незнакомый цвет краски на стенах способен ввергнуть меня в состояние глубочайшей паники – почти как троекратное оставление родных стен в течение недели... Походы в сравнительно счастливо оконченный Иркутский государственный университет воспринимались мной как экстремальный вид спорта.



Диплом по, как это ни смешно, психологии был получен с величайшей опаской... А если бы меня похитили инопланетяне?

Паранойя – занятие коллективное. «Коллективное» следует понимать в том смысле, что перед тобой в определенные моменты времени маячат незащищенные спины... Чтобы победить, нужно не просто возвратиться с победой: следует вернуться, во-первых, с победой (понятие толкуется достаточно широко), во-вторых – единственным выжившим участником экспедиции. У Хайнлайна при таком раскладе давали бриллиантовое созвездие вдобавок к орденской планке. В Паранойе сольное выживание предоставляет нечто куда более ценное – возможность вольно интерпретировать историю.

Полный энергии и сил, я бодро отстучал фразы про то, как родился, вырос и не стал путешественником, про Государственный университет и факультет психологии... И застрял наглухо, намертво, застрял до состояния, когда поверх ненавистного текста наваливаешь рецензии, превью и интервью, лишь бы не думать о. Писательский барьер – литературный аналог урологической инфекции – встал передо мной, как Михалков с яблоком перед скорым поездом. Вот в чем заключалась проблема... Про что болтать дальше? Какой участок жизни вскрыть перед Следящими за Каждым Шагом? Коснуться имени, фамилии или, боже упаси, фотографии?

Одинокий победитель Паранойи ничем не скован в описаниях актов своего героизма; кроме того, ему предоставляется самый широкий спектр козлов отпущения...

Никогда я не был хорош в Выдумывании, и списанная с заранее заготовленной карточки дальнейшая биография (прослужил четыре года на кораблях торгового флота, десять лет водил дальнобойные грузовики) не походила ни на что, кроме списанной с заранее заготовленной карточки биографии... Главное, что компьютерные игры окружали меня с детства. Компьютеры, состоящие из магнитофона и телевизора... Компьютеры, общавшиеся с человечеством посредством одинокого – зеленого – цвета и вселенской тьмы. Игры, в которые вы пришли одновременно со мной: «Принц», «Пираты», «Рейнджер», а еще раньше была трилогия Opera Soft, Goody, Fatal Mission и Livingstone, а раньше были две ракетки, вертикально скользящие по экрану, и квадратный мячик между ними, а раньше... Неужели раньше не было ничего?

Существуют, правда, в Паранойе такие назойливые вещи, как показания мирных жителей и запись в камкодере Офицера по Надзору. С первыми поможет разобраться своевременное объявление операции Особым Поручением (точка, после которой след из живых свидетелей загадочно обрывается), со второй – небольшой творческий монтажик в стиле «Джей Эф Кей»... Кому докладывает уцелевший? Как, разве я вам не сообщил? Сумасшедшему компьютеру.

Но все это не отменяет того факта, что рассказывать дальше мне было не о чем. Контакт с Редакцией произошел буднично и просто. Парой лет позже я, явная ошибка природы с неудобоваримыми характеристиками, вечный кандидат на, кажется, побывал в Редакции – иначе как объяснить кошмарные подземелья, являющиеся мне по ночам? Я начал и, как ни странно, продолжал писать – дерганная манера работы, канатоходец с мусорным ведром. Двигаться вперед мне помогали необъяснимые припадки творческой энергии и странная снисходительность Вышестоящего, которому я бесконечно и проникновенно обязан. И еще – компьютерные игры. Я любил их и люблю до сих пор. Сейчас – больше, чем когда бы то ни было.

Классическая сцена вестерна: Клинт Иствуд, индейский вождь, троица охотников за головами. Когда Иствуд срезает охотников, как газонокосилка, вождь поворачивается к нему и спрашивает: «А как ты узнал, в кого стрелять первым?». Главное в Парайное – разуметь, с кем имеешь дело, кому из друзей можно подставить спину дважды, кому – только единожды, а с кого вообще нельзя сводить глаз. Ключ к долгой и счастливой Паранойе – позиция вечного замыкающего, которую, как правило, урывает себе Офицер по надзору. Отмычка к быстрой и бесславной гибели – «пятерочка», местечко в центре формации, где, как ни вертись, держать в поле зрения всех верных товарищей не получается. Офицер по надзору держит на мушке Офицера командного духа, который не сводит камеры с Офицера технической поддержки, Офицера медицинского обслуживания и Офицера хорошего настроения.

Люди, которые называют свою первую Любимую Игру, автоматически называют и последнюю. Моя первая Любимая Игра – Rainbow Six. Да, конечно, этот ответ тоже списан с заранее заготовленной карточ-

ки... На самом деле у меня, по счастью, еще нет Любимой Игры (хотя Raven Shield подошел довольно близко), и многое из выходящего успешно продолжает мне нравиться. Может, лет через пятнадцать... Я сменил семь консолей и сегодня пользуюсь тремя – игры на них зачастую превосходны, но пусты и лишены культурно-исторического багажа. Каждая игра для ПК в моей памяти переливается всеми цветами радуги в контексте эпохи и технологического прогресса.



Обычно на «пятерочку» ставят бойца с самым мощным оружием – на любом другом месте искушение быстро развернуться и стереть всех одним ударом слишком велико... Впрочем, я чувствую, как истекают нейтральные темы, которые могут быть кому-нибудь интересны. Стрелы комментаторов готовы впиться в нежную плоть моей Биографии (имеющей, признаю, несколько зеркальный характер)... Но у меня остается один козырь. Паранойя. Вы наблюдали когда-нибудь за человеком, ушедшим на погружение в компьютерную игру? Зомби в тяжелой степени идиотии. Вы наблюдали когда-нибудь за людьми, что проводят время за играми настольными? Отыгрывающие честным образом, глубоко занырнувшие игроки совсем-совсем не зомби. Они жрут и пьют все, что жрется и пьется, переговариваются о ерунде, обмениваются мобильниками в поисках встроенных культурных развлечений типа калькулятора... Никаких, словом, отличий от доигрового поведения. Поймите меня правильно: я ненавижу настольные игры. Мне отвратителен Гейммейстер – лидер волчьей стаи, его тексты – образчики плохого литературного вкуса (люди с хорошим литературным вкусом не бывают Гейммейстерами), смешны кубики, а еще более смешны игры без кубиков, лишенные какой бы то ни было смысловой основы... Но вы дослушайте. Запишите сессию «Драконов и девственниц» на видео. Если вы покажете видео игрокам – кое-кому может понадобиться профессиональная психологическая помощь, потому что ничего из записанной идеальной имитации нормального поведения они НЕ ПОМНЯТ. Любопытный случай многослойной психики.

(Небольшое лирическое. Если в GURPS ходят, видимо, сугубо задирать уровень адреналина, а к «Шедоурану» подключаются вообще неизвестно зачем (нехватка обшарпанных многоэтажек и уличных банд на станциях метрополитена в реальной жизни? Острый экзистенциальный кризис, не иначе), то с «Драконами и девственницами» все до боли просто и ясно. «Киберпанк» уже неактуален, а вот «Драконы» никогда не издохнут, не постареют, не подведут в трудную минуту. Да, там машут полуторными мечами, испускают арбалетные болты, творят термоядерные заклятья, спонсирующие всех в радиусе поражения ассортиментом стыдных заболеваний, но это все по большому счету напускное. Возьмем текстовые описания стандартной партии приключенцев. Кого мы видим? Шкаф с мечом, другой шкаф с мечом, еще один шкаф с мечом (воин, рыцарь, барбэриан), то ли бард, то ли вор, то ли вольный художник текучего телосложения, колдующая мумия со зрачками в форме песочных часов и – внимание! – коротко подстриженная, упакованная в пару ленточек и куцую кольчужную занавесочку девица с длиннющими ногами, вневозрастными фигурными скобочками и средней секцией абсолютной плоскости... По всей вероятности, рыжая (если, конечно, это не морской эльф или еще какая, хм, экзотика). В самом деле, стоило ли кричать: «внимание»?

Собственно секс (или даже Секс) внутри партии – явление такое же заурядное, как удар в спину кинжалом на темной безлюдной улице. Для чего, вы думаете, барду этот роскошный пушистый хвост да глазищи смертельной голубизны? А что касается остальных – мир суровый, холодный, в облепленных тяжелым, похожим на мороженое, снегом палатках ночуем, ступки разные туда-сюда летают, а в деревеньках возможно найти гостиницу, кузницу, хозтовары, но только не кушетку психоаналитика или хотя бы нормальный публичный дом... Сами понимаете, всякое бывает. Не маленькие.)



Паранойя, к сожалению, родилась как игра настольная. С этим ничего не поделаешь. Тогда она еще была «Паранойей»... Надеюсь, компьютерные игры никогда не достигнут ТАКОГО уровня.

Может быть, я не написал ни одного фантастического рассказа и патологически не способен говорить о себе, но я знаю – рецензия на интересную игру есть по меньшей мере хороший способ провести время и что по большому счету вам все равно, говорю ли я о себе (меня зовут Саша, я люблю комиксы и фильмы на DVD. А вам нравится Россомаха?) или о Паранойе... Эта рецензия – на самую большую игру с самыми универсальными правилами, игру, помеченную торговой маркой Жизни, метафору всего, и, по моему скромному мнению, чертовски хорошая БИОГРАФИЯ.

БРАЙАН БОЙТАНО (17:17).

<...>

– Можно пропуск, пожалуйста?
– Вы к кому?
– К Исупову.
– Секундочку.

Я кладу трубку на рычаг и несколько минут смотрю в щель загадочного устройства, висящего под телефонным аппаратом. Дежурный, сидящий за пуленепробиваемым стеклом, начинает с подозрением на меня коситься.

Ощущения очень странные: главный редактор любимого журнала доверил мне написать рецензию на игру. Более того, на Hitman 2! За какие заслуги? До сих пор не понимаю. Я никогда не умел складывать из слов предложения и даже... никогда не любил этого делать... Охранник уже поднялся со стула – самое время перезвонить и справиться, где же обещанный пропуск.

– А вы трубку сразу повесили, поэтому пропуск не вышел.

Потом мне расскажут, что попасть в «Компьютерру» с первого раза никому не удавалось.

<...>

Игры? У меня с ними все было в точности так, как и у большинства дорогих читателей. Друг Паша, глупый и жадный, зато со «Спектрумом» и аж двумя игровыми кассетами. «Принц» в гостях у приятеля, на папином белоснежном Ай-Би-Эме. Купля-продажа компьютерных комплектующих, чтобы с процентов собрать «тройку» и запустить DOOM, – я всегда стеснялся просить деньги у родителей. Свое самое Первое Сентября провел рисуя новоиспеченным одноклассникам ниндзя-черепашек в обмен на фантики от жвачки. Сейчас я понимаю, насколько это было глупо – рисовать своими фломастерами.

<...>

Иногда чувствую себя лакмусовой бумажкой. «Смотрите, вот здесь – хорошо, а здесь – уже хуже. Об этом вообще забудьте, реакция не идет, скорее вымойте колбу». Спасает понимание того, что полсотни тысяч человек каждый месяц достают из кармана деньги, надеясь получить взамен информацию об играх, чтобы, вооружившись ценным знанием, отовариться пиратскими болванками и угробить очередную часть своей жизни на тыканье мышкой в разноцветные пиксели. И это вместо того, чтобы торговать нефтью или пить пиво. Как все нормальные люди.

<...>

Людей я, к слову, очень люблю и уважаю. Особенно когда они собираются в группы, начинают делиться своими соображениями по разным важным вопросам, махать руками и делать сложные лица. Обсуждаются, как правило, ключевые тенденции на рынке Интернет-рекламы, новая книжка Паоло Коэльо или еще какая-ни-

будь гадость. Вдоволь наговорившись, люди повязывают галстуки и идут обратно на работу – торговать нефтью. При этом никто не хочет выучиться, скажем, на строителя и возвести в самом центре Москвы здание для «Компьютерры», с удобствами и приличной проходной. Никто не хочет. Ни одна сволочь. Каково, а?

<...>

Из всего этого, наверное, можно сделать вывод, что тыкать мышкой в разноцветные пиксели – далеко не самое плохое занятие. Или нельзя. Какая разница...





БАХТИОР ТАДЫЛБЕРДИЕВ (18:18). Мое имя – стершийся иероглиф

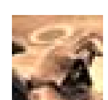
Простите, времени действительно совсем нет, поэтому строго, очень строго и протокольно...

...То, что было со мной лет до 16-ти, после того случая, припоминаю с трудом. Уж извините. Потом учился в Московском государственном университете леса до пока-не-надоело, где, однако, успел впитать дикую унд страстную любовь к российской природе и Civilization-первой. Внутриинститутское комьюнити которой, помнится, включало человек 20. Не у всех тогда были компьютеры с винчестерами, и Игра перед каждым вызовом устанавливалась с 5-дюймовых дискет на виртуальный RAM-диск.

Позже таки взялся за ум и окончил МИРЭА, где, увы, так и не научился делать компьютеры с нуля на отечественной элементной базе (признавая свою неосведомленность о современных техпроцессах, преподаватели рекомендовали читать «Компьютерру», приходилось вежливо кивать головой). Единственное личное достижение – разработка в качестве диплома «по лазерам» одного вспомогательного девайса, ныне задействованного в реально работающей (апробированной, запатентованной) методике «Фотодинамической терапии опухолевых заболеваний без операции».

О «Магазине игрушек» впервые услышал в какой-то ночной передаче на почившем в бозе «Радио-1». А летом 97-го принес дискетку с бесхитростным текстом о собственноручной сборке ПК в комнату, отстоящую на 20 метров по коридору от .EXE-редакции, с фотографией первого главного редактора журнала «Домашний компьютер» – Александра Васильевича Петроченкова на двери. Где и прижился (и по сейчас, не пропустив ни номера, отвечаю на околокомпьютерные вопросы в разделе писем... рекорд, ей-ей). А в Game.EXE счастливо попал после реорганизации «ДК», уже в новейшую историю. Почему Игорь решил меня пригласить, даже не знаю. До сих пор, честно...

Что еще? По совместительству участвовал практически во всех остальных проектах ИД «Компьютерра». Был, наконец, помощником депутатов с обязанностями спичрайтера, файнридера и спеллчекера...



ДЖЕДАЙ НАЙФ (19:19). Здравствуйте. Это – я

И сейчас я расскажу немного о себе. Конечно, это нескромно, и тема столь многогранна и необъятна (в переносном смысле, разумеется, по крайней мере на сегодня), что я предпочел бы, чтобы за меня говорили мои дела. Создания моих рук, воплощенные плоды долгих размышлений, величественные и совершенные... где вы? кто вы?

Меня зовут Ашот Ахвердян. Впрочем, обо мне это мало что говорит, так меня условились называть окружающие, вовсе даже не поинтересовавшись моим мнением на сей счет. Не исключен и вариант, что этот вопрос пытались донести до моего сознания, но последнее в тот момент отсутствовало, так что получившийся результат не лишен известной доли случайности. Имя могло быть любым, и я точно так же на него отзывался бы. «Ваня, сбегай-ка в продуктовый за мылом», – говорила бы жена, и я пытался бы ей объяснить, почему именно в данный момент никак не могу этого сделать. «Двести-Второй-Ё, где болванки? – говорил бы строгий начальник. – Ведь шпиндель должен был уйти в понедельник, а сегодня средопятница» – а я кивал бы понуро головой, ожидая, когда же наступит суббота. Как показывает практика, суббота наступает независимо от того, на какое имя я откликаюсь. Сам же я себя не называю никак, так как не имею привычки с собой разговаривать. Быть может, я недостаточно интересный собеседник?

Возможно, зато я – честный собеседник. Я говорю людям правду, а когда она столь ужасна, что ее и сказать-то нельзя, я молчу. Будь я человеком железной воли и стальных принципов, правдивость сия диктовалась бы кодексом чести. В моем случае она, правда, произрастает из букета имеющихся недостатков – таких, как природная лень и катастрофически плохая память. Конечно, подобное поведение способно изрядно повредить карьере, но у меня нет и никогда не было никакой карьеры, так что я даже ничем не рискую. Один из модных психологических тестов, определив мой психологический портрет, назвал меня Дон-Кихотом. Хотел бы я, чтоб меня так называли? Скорее нет, чем да. С одной стороны, имя «Дон» (ну, пусть это будет имя) слишком отдает бигмаковскими гангстерами. С другой, хотя я не прочь повоевать с ветряными мельницами, все-таки предпочитаю, чтобы они приезжали ко мне сами, лучше предварительно позвонив, – пусть я нечасто выхожу из дома, но иногда случаются кое-какие дела.

Случаются, и это несмотря на то, что я ничего не умею делать. Я имею в виду, разумеется, не просто делать, а профессионально, серьезно. Скажем, наши футболисты – они круглые сутки тренируются, по выходным (у них есть выходные?) не сползают с диеты, и даже ночью им снятся розыгрыши мяча – в итоге эти люди и играют замечательно. Впрочем, я не смотрю футбол, поэтому не буду развивать аналогию дальше. Так вот, в силу каких-то психологических причин я не могу полностью сконцентрироваться на одном деле. Человек-эталон в таком случае собрал бы волю в кулак... мне оказалось проще придумать теорию, почему дилетанты лучше профессионалов. Вот, послушайте: профессионалов учат мириадам приемов, нюансов, деталей, глазу простого человека не заметных. Профессионал знает все – как состыковать тембр бочки с бас-гитарой, как подзвучить ведущий барабан, не давая протекать хай-хету в этот же микрофон, и т.д. и т.п. И окружают его такие же умудренные профессионалы – один пишет мелодию, другой поет на нее слова, которые написал третий, – итоговый грамотно-профессиональный продукт к употреблению не пригоден совершенно, т.к., утонув в частностях, никто не вспомнил про главное. Дилетанту же куда проще, ведь именно в силу его профессиональной неподготовленности... Так себе теория? Как хотите, навязывать не буду.

Но из этой теории следует немаловажный вывод – неспособность выполнить работу еще не является поводом для отказа от нее. Можно сформулировать и по-другому: человек имеет право на ошибки, ведь и впрямь не ошибается только тот, кто ничего не делает. Было бы интересно, кстати, проследить график роста ошибок в зависимости от роста работы – кто-нибудь желает взяться за эту задачу?

Компьютерные игры никогда не были главной частью моей жизни. Конечно, я играл в одолженные «Тайны океана» и даже прошел их до конца (т.е. когда после 999 счет обнуляется и игра начинается заново – а ведь ходили слухи, что в конце игры покажут «мультик»), но дверью в магию для меня был катушечник с пленками, а в средней школе появилось еще и окно в магию – красно-черный коротковолновый приемник «Олимпик», ловивший «Бабушкин сундук» Сэма Джонса и (я так и не узнал ее названия) программу Севы Новгородцева на «Русской службе Би-Би-Си», которую только-только перестали глушить. Впрочем, это совсем другая история.

Однажды мне, отставному студенту биофака МГУ, очень правильному мальчику, обладавшему внешним видом олдового хиппи со всеми его атрибутами (типа волос до пояса и фенечек на руках – где вы теперь,

прекрасные в своей наивности произведения народного кустарного искусства?), совершенно случайно, через третьи руки, предложили поработать переводчиком компьютерных игр. Весьма слабо зная английский язык, совершенно не умея печатать и видев компьютеры только в гостях, я, разумеется, согласился.

Работа была интересная, творческая и очень похожая на игру. Ведь в жизни не может случиться ситуации, когда переводчику с английского дадут работу на японском. Иногда работать надо было очень быстро — ведь конкуренты не дремлют. То, что ты вообще не понял ни слова из всего текста, еще не означает, что тебе не надо его переводить. На дворе ночь, домашние спят, и никто не может подсказать тебе, что гонки среди лошадей принято называть словом «скачки». Готовые, переведенные и озвученные треки сдавать уже утром. Микрофон включен в карту ESS1868. К пяти утра дикция приобретает неповторимый характер — ты уже не спотыкаешься на согласных, а как бы паришь над ними, едва задевая их словами, легко порхая с одной гласной на другую. Завтра Лара Крофт заговорит моим голосом: «нажми на клавишу X, и я подпрыгну». Я отдавал играм свою энергию и заряжался энергией от них. Были игры нелюбимые: мне запомнился Darklight Conflict, где разработчики поленились обратить на текст хоть малейшее внимание (саму игру я так и не видел), и такие игры я переводил спустя рукава. Были любимые — и для них я старался изо всех сил, стремясь навредить игре как можно меньше. Да, я знаю, игровым переводчикам обычно желают отвалившихся рук, ног, далее весь список. В мире, где мысли имеют силу свершившегося события, я был бы давно разобран на белки, жиры и углеводы. Стало бы кому-нибудь от этого легче?



В общем, мне нравилась эта работа, но потом грянул кризис, игры стали меньше покупать, оплата труда тоже покатилась по наклонной — пришло время уходить. Эта глава подходила к концу.

Я не обладаю быстротой реакции. Врач сказал бы, что я мало времени уделял своей физической подготовке. Астролог заметил бы, что у меня Меркурий в Рыбах. Школьник называет этот феномен словом «тормоз». Так или иначе, я действительно реагирую на окружающий мир довольно неторопливо. Игры же в большинстве своем на медленно реагирующих людей не рассчитаны. Юниты передвигаются куда быстрее той рамки, которой я их пытаюсь обвести. Прицел движется гораздо медленнее монстра, а если тот еще и с друзьями? И почему они всегда так быстро бегают? Почему сразу ко мне? Я же еще ничего им не сделал?!

Так нам, тормозам, остаются только те игры, где время не имеет значения: квесты, РПГ с пошаговым боем, стратегии с кнопкой «конец хода»... и симуляторы. Ведь в последних главное — не скоротечные схватки с противником, а двадцать минут до цели. А потом двадцать минут обратно. Смотришь вниз. Размышляешь. Медитируешь. Так можно неспешно обдумать некоторые вещи, о которых не вспоминаешь, пока мозг омывает адреналиновый прибой. Например, что людей нельзя не любить. Потому что все люди — прекрасны, ибо они живые. В слабостях человека заключена его сила. В его недостатках рождаются его достоинства. Даже узоры в калейдоскопе повторяются, люди же постоянно меняются, с каждым мгновением, и это вечное движение бесконечно завораживает, стоит только присмотреться; за каждым человеком, да и за каждым живым существом, можно наблюдать вечно. Не надо спешить.

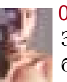
Годы детства, проведенные в школе-интернате, научили меня нескольким важным вещам. Во-первых, хорошо, когда у тебя есть собственный дом. Во-вторых, хорошо, когда не надо вставать в семь утра и ложиться спать в половине десятого вечера. В-третьих, хорошо, когда ты сам себе хозяин и не находишься под постоянным наблюдением. Вещи, конечно, важные, но, кажется, я усвоил их слишком хорошо, поэтому предпочитаю не покидать собственную берлогу; я не могу найти причину, которая могла бы заставить меня соблюдать режим дня, и я не могу делать то, что мне не нравится, даже за деньги.

Журнал Game.EXE я читал более-менее постоянно несколько лет. Мои друзья, один за другим, становились его читателями на полгода-год, но все купленные ими номера странным образом оседали у меня. Поэтому, когда я впервые купил журнал сам, то уже был его постоянным читателем. Затем произошла одна из тех случайностей, которые, как понимаешь потом, были совершенно неизбежны, — так нашу жизнь устраивает некая сила, можете называть ее Бог, Джа или второй закон термодинамики, как вам удобнее. Итак, однажды мне позвонил мой друг и спросил, хочу ли я написать статью, за деньги? Я, конечно, согласился — я раньше никогда не играл в журналиста. Так началась моя короткая журналистская стажировка в пешеходных журналах — я писал про какие-то обучающие программы, про покемонов, про все, что попадется под руку, разумеется, не мою, а редакторскую.

Предложить себя на пустующее место редакционного симуляторщика, не имея хоть какого-то журналистского опыта, я бы ни за что не осмелился. И даже имея такой, пусть и небольшой, опыт, я две недели тщательно вылизывал «вступительный» текст, а затем отдал его жене (выпускница русского отделения филфака МГУ, профи!) на устранение ошибок, а их там было множество, и о большей части соответствующих правил я раньше даже не слышал. Получившееся сочинение было отправлено по адресу, и...

Мне так и не сказали, что я «принят». Думаю, мне этого уже не скажут никогда.

Быть дилетантом — профессия сложная, приходится много учиться, много работать и принимать решения в условиях полной неопределенности. Для того чтобы что-то делать хорошо, надо, чтобы это было настолько легко, что не требовало бы никаких усилий. Как дышать. И сразу хочется поднять планку и тем самым все испортить. Я хотел бы делать одновременно все, быть одновременно всюду и никогда не спать. Очень интересно, что будет дальше. И не забывать быть добрее ко всем — это важно.



ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ (20:20). XT/AT

Это было время, когда простое человеческое счастье можно было измерить в мегабайтах, килогерцах, десятках долларов США и визитами на Митинский радиорынок. По слухам, некий «математический сопроцессор» мог ускорить быстродействие авиационных симуляторов. В продуктовых палатках МАИ за приемлемые деньги продавался процессор фирмы UMC, который при соответствующем разгоне (и охлаждении!) мог сделать своего владельца абсолютно, тотально счастливым человеком. За цену в пять раз ниже, чем изделия фирмы Intel. Мы точно знали, какие игры смогут жить на двух мегабайтах памяти и какие заработают на четырех. Defender of the Crown и King's Bounty работали на компьютере «Поиск» с дискет. На наших глазах вошел в игровой обиход манипулятор мышь.

Игры продавались на дискетах 1.44 в пачках, которые толстели с каждым сезоном. К особенно состоятельным игрокам на дом выезжали «дилеры» с пузатыми жесткими дисками и бегающими глазами. Позже появились «трейдеры», короли полусвета, понтовые дети. У них были вечно распахнутые корпуса big tower и строгие состоятельные отцы.

Они записывали игры прямо на жесткий диск — просто так, за пиво или деньги, при любой возможности давая тебе понять, насколько велика дистанция между обитателем IRC-олимпа и жалким наркоманом в поисках очередной дозы.

Человек по имени Петр Давыдов не был трейдером, он просто любил порядок. Его империя покоилась на хороших связях в Fido, где он регулярно провоцировал чудовищные скандалы по любому поводу, и системе «Арвид», которая превращала видеомагнитофон в хранилище данных непостижимого объема. Специально для него я создал базу данных на FoxPro, которая позволяла ориентироваться в бескрайней коллекции игр.

В юные годы Петр был невероятно подвижным молодым человеком. Он все делал очень быстро — говорил, писал, двигался, думал. Он умудрялся «завесить» очередную версию моего суперкаталога в первые десять секунд знакомства, которое на непосвященный взгляд выглядело как судорожное и полностью лишенное смысла терзание клавиатуры. Вечерние визиты к Петру за свежей порцией игр превратились в добрую традицию.



СИЛОВОЕ РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМЫ ТЕРРОРИЗМА
УДАРНАЯ СИЛА
· 6 пилотируемых вертолетов: AH-64A "Апач", RAH-66 "Команч", PAH-2 "Тигр", Ка-50 "Черная акула", Ка-52 "Аллигатор", Ка-58 "Черный призрак";
· реалистичное воспроизведение системы вооружений, летной модели и авионики;
· более 15 параметров системы настроек реалистичности игры;
· в качестве ведомых выступают боевые и транспортные вертолеты, а также звено торпедных катеров;
· более 100 видов боевых единиц врагов и союзников в воздухе, на суше и на море;
· бесконечный трехмерный ландшафт и полная разрушаемость всех объектов, включая деревья, здания и технику;
· десятки видеороликов на движке игры;
· сетевая игра до 16 игроков: deathmatch и командные сценарии;
· возможность подключения собственных скинов для вертолета.
Информационная поддержка
CNT
cafemax
сеть интернет-центров
G5 SOFTWARE
Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

Однажды Петр сообщил радостную весть: он устроился работать в журнал «Магазин игрушек».



Магазин игрушек

Эта новость ошарашила меня. Петр Давыдов, такой родной, такой близкий, находился в двух шагах, рядом. Его можно было потрогать руками и ногами, он сидел в кресле, суетился, готовил попкорн, восхищался чем-то или что-то яростно критиковал. Обладая несомненными способностями в самом широком спектре человеческой деятельности, он в то же время был вполне познаваем.

Журнал «Магазин игрушек», напротив, казался артефактом из другого измерения. Конечно, мы читали этот журнал. Я был уверен, что «Магазин игрушек» появляется на прилавках из воздуха, уже в законченном, совершенном состоянии — цветной, глянцевый, пахнущий свежей типографской краской. Было очевидно, что работать в этом издании могут только Титаны духа, неприкасаемые и бессмертные, но никак не простые люди вроде Петра. Устоявшаяся система мироздания пришла в движение. И скоро разрушилась до основания.

В пустой квартире раздался звонок. Это был Полубог Петр. Именно в таком звании я был готов признавать с некоторых пор право Давыдова на существование в моей системе координат. Петр сказал примерно следующее: «Исупов реорганизует журнал, хочет сделать отдельные разделы по каждому жанру и ищет человека на место редактора стратегической «тетрадки». Я сказал ему, что ты идеально подходишь по всем параметрам. Кроме, пожалуй, одного».

«Одного?» — автоматически спросил я, пытаясь найти в себе хотя бы один подходящий параметр.

«Ты не женат, а Исупов хочет, чтобы человек был солидным».

«Могу срочно жениться», — глупо пошутил я.

«Не стоит», — сказал демигод. — Напиши лучше о какой-нибудь игре».

Мы говорили еще час, обсуждая в деталях перспективы, стратегию и тактику дальнейшего поведения. Затем я сел за компьютер и написал десять тысяч знаков о совсем свежей игре, которая увлекала меня в то время больше всего, — Diablo. Я никогда не писал ничего интереснее отчетов о проделанной работе в аспирантуре. Сочинять про Diablo оказалось легко и весело — тем более что я без всякой задней мысли перевел и литературно, как мне тогда казалось, обработал вступительный текст о Diablo, что лежал на сайте Blizzard. Страшно волнуясь, отправил готовый труд Петру Давыдову. Хорошо получилось или нет — я понять не мог.

Петр позвонил на следующий день: «Тебя взяли! Встречаемся с Игорем на следующей неделе!» Через год меня отчислят из аспирантуры за неуспеваемость.

Далее: кожаный диван, водопады, стекло и бетон, издательство «Компьютерра», чьи сотрудники перемещаются по белым коридорам на гравитационных транспортерах. Некоторые из них одеты в легкие, обтягивающие скафандры с прозрачными сферами вокруг головы.

Обладатель выразительного баритона и внимательных глаз — И.И., он же ББ: «Если бы мне предложили такую работу, я бы не задумываясь согласился». Я был согласен еще до того, как появился в издательстве.

Далее-2: «...Навстречу мне, в неуклюжем пуховике, двигался сам Вершинин. Храня еще теплые воспоминания о вчерашней телефонной беседе, я радостно его приветствовал. Вершинин посмотрел на меня, как на стеклянную дверь, и молча прошел мимо».

Игры разума

В том, что мальчик с раннего детства был поражен тяжелым умственным недугом, у нас нет ни малейших сомнений. К сожалению, родители не смогли вовремя распознать болезнь и принять соответствующие меры. Более того, они всячески поощряли сына в его увлечениях, предпочитая видеть его дома, чем не видеть на улице. К тому же мальчик активно участвовал в общественной жизни школы, посещал конькобежную секцию и даже клуб юных моряков, выступал на соревнованиях чтецов, занимал места, хорошо учился, перечитал все книжки в доме, писал в тетрадках фантастические рассказы про четырех звездоплавателей, а позже — любовные послания в стихах, где только половина строчек была из Пушкина, остальное — свое.

Между тем все это было необязательным и второстепенным. Все свои силы отрок тратил на вещи совершенно бесполезные и никчемные. Вот мы видим мальчика на полу с ножницами в руках — он вырезает бумажные деньги для самопальной «Монополии». Вот он с приятелем прогуливает школу, пытаясь перевести с французского правила этой фантастически интересной игры. Переведено уже три предложения.

Вот он описывает товарищу правила только что придуманной настольной игры: огромный остров поделен на квадраты, в них города, шахты и ракетные установки, население — спички, каждый год спичек становится больше, спички работают на фабриках и погибают в войнах.

В условиях тотального информационного вакуума любая идея казалась гениальной, а границ не существовало вовсе — фантазия работала на полную катушку. Две недели они рисовали игру фломастерами и придумывали новые правила. Играть не стали — очень долго, муторно и не с кем. К тому же впереди маячили новые проекты.

Тайны океана

Родители отказывались покупать первую советскую электронную игру «Ну, погоди!». Игра стоила 25 рублей, это были не большие деньги, но и не маленькие. После школы я ходил играть к другу по фамилии Трембовлер, который много позже зачем-то переименовался в Тарушкина и устроился работать на таможню «Шереметьево-2». Купить «Ну, погоди!» можно было только в магазине «Электроника» — на Ленинском проспекте и в Зеленограде. Дозвониться в магазин было нереально. Не просто трудно, а именно НЕИСПОЛНИМО. Раз в неделю я ездил в Зеленоград и с замирающим сердцем подходил к витрине, надеясь увидеть там ЕЕ. Я точно помню, что у меня не было денег, чтобы купить эту игру. Зачем было мотаться на другой конец Москвы только для того, чтобы ПОСМОТРЕТЬ, я понять уже не в состоянии. К сожалению.

P.S. Сейчас «Ну, погоди!» продается в любом ларьке и стоит 200 рублей. Недавно я купил эту игру маленькому племяннику в подарок — втайне рассчитывая набрать 999 очков. Он потерял ее через пять минут — наверное, вывалилась из кармана.

P.P.S. Вместо «Ну, погоди!» родители подарили мне программируемый микрокалькулятор «Электроника МК-61». Более крутой подарок трудно себе представить.

Секта программируемых калькуляторов

Для операции нужны: 1. Вода; 2. Пластиковая баночка из-под глазных капель (попросить у бабушки). Технологию придумал хитроумный Кирилл Леонтьев. Идете в читальный зал районной библиотеки. Просите несколько номеров журнала «Техника молодежи» 1986-1989 годов. Находите нужный раздел. Незаметно обрабатываете водой страницы в месте отрыва. Соблюдая безмятежное выражение лица, ОТДЕЛЯЕТЕ заветные страницы от прочего.

Далее — внимание — самое сложное! Стремительно и незаметно для библиотекарши прячете страницы под столом. Начинаете их комкать и складывать, далее — за пояс, под свитер. Старайтесь не шуршать. Работаем в парах. Один — не шуршит, другой на стреме. Задевает ногами за столы и стулья, задает сотрудникам библиотеки идиотские вопросы, кашляет, как распоследний туберкулезник.

Дома страницы расправляются, проглаживаются утюгом и подшиваются в папку. Благодаря методике у нас с Леонтьевым была полная подшивка всех выпусков: к сожалению, уже не могу вспомнить, как называлась эта рубрика. Кажется, очень смешно — то ли «Клуб любителей калькуляторов», то ли «Клуб любителей программируемых игр». Там внутри — было ВСЕ. Вводите в калькулятор программу (104 команды, ошибаться нельзя) и начинаете



вить этот бесконечный марафон с ежемесячными верстовыми столбами... но чудной красоты птица, за которой мы вместе охотимся в довольно странных местах, иногда позволяет ухватить себя за хвост. И пока это так... ББ будет молчать: выжидающе, требовательно и чуть устало.

Перечитывая себя

Не без стыда перечитываю свои телеги про детство. Меня будто бы вырвало воспоминаниями! В ленте ЖЖ змеится результат глобального орошения кишечника. Самовлюбленное стариковское нытье, плоское и скучное. Надо, надо умирать молодым.





ОЛДМАН КРОСТ (21:21). **Календарь**

Каждый месяц редакция Game.EXE переживает весь буддистский Цикл времен: золотой, серебряный, медный и железный век.

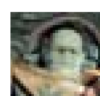
В начале каждого цикла божественный дух, воплощаясь в Финляндии в свежеотпечатанный номер Game.EXE, проявляет себя, чтобы разогнать тьму и установить новый золотой век, который длится целую неделю. Этому благословенному для всей редколлегии периоду присущи радость и процветание. Наступление золотого века сопровождается свободными от сочинительства ночами, массой личного времени, даром зарплаты и всеблагим добродушием ББ. Целых семь дней подряд Руководитель улыбается и шутит, у него можно испросить разрешения удалиться в отпуск (через пару номеров), заранее клянчить ту или иную рецензию или молить его о других скаромыжных сиюминутных выгодах. Шанс получить запрошенное необыкновенно велик. В это время дозволяются любые шалости.

Неделя серебряного века характеризуется вялой деловой активностью в исполнительных конечностях .EXE. Пробуждается ответсек Николай Давыдов в попытке заранее вытащить из гудящего авторского состава тему, а может быть, даже тексты персональных колонок. К началу серебряного века мощный вычислительный аппарат в голове Исупова уже определяет, кого и за какие грехи отправить в Нижневартовск, брать интервью у программирующих на «Прологе» алеутов, а кого адресовать с экспедиторской миссией на Кубу, за новой партией стрептоцида и женщин. Над головами журналистов витает призрак Темы номера, подсчитывается полученная за прошлый номер карма и в соответствии с ней распределяются роли. «Ты бездельничаешь вторую неделю, — добродушно сообщает Большой Босс. — Не хочешь ли сгонять в Нефтеюганск к академику Шмальгаузену?» Вероятность уклониться от подобной чести все еще существует, но уже во многом зависит от внутреннего настроя Учителя. При желании вы все еще можете тянуть с насильно навязанным стараниями Майкла Кабанова-Толстого интервью, но помните, что от этого страдает ваша карма и в следующем месяце вас могут без колебаний сослать в Магадан, причем уже в золотом веке! Авторы плетут дипломатические интриги с целью получения любимой игры на рецензирование и активно отбрыкиваются от откровенного булшита, спихивая его друг другу. Ветеранам все еще дозволяется украдкой сибаритствовать при том условии, если они исправно рапортуют о «непрестанной и горячей работе с материалами».

Медный век — семидневка перед дедлайном, тренировочным апокалипсисом. На рабочем FTP вдруг появляются скриншоты самых усердных .EXE-гномов, а в голове плещется мысль: «Скоро придется работать». На ее ассимиляцию обычно уходит несколько дней, и ко времени, когда голова пришла с ней в согласие и вы готовы открыть ворд-процессор, на вашей тушке уже вовсю прыгают ББ и ответсек, поочередно изрыгая адское пламя и недвусмысленно помахивая абгемахтом. Пара-тройка спонтанно сданных в медном веке материалов способны успокоить бушующих демонов сомнения в бюрократическом эшелоне журнала и уверить правящую партию в вашей необыкновенной боеготовности выплевывать по пять гениальных текстов за вечер. Этой инсталлированной веры обычно достаточно для безмятежного, приятного и полезного проведения времени вплоть до наступления Кали-юги, железного века.

Некоторые древние тексты описывают Кали-югу как последний век, время, когда Брахма позволяет упасть на его спину грехам, им же и порожденным. За шалости следует ответить по всей строгости закона.

Взгляни в лицо ББ и скажи: «I'm gonna be Iron like a lion in Zion». Открой текстовый рог изобилия и дай живительной влаге слов пролиться на страницы издания. Самое ужасное заблуждение: поверить словам Митхьи (Лжи) и думать, что на дворе медный, а не железный век. Услышав от Натальи Тазбаш, что Хажинский собирается все сдать к субботе и удивиться: «Почему так рано?». Вползти в ICQ в invisible, прокрасться к дзенскому Д. Гусакову и вопросить: «Дениска, рядом с тобой никого нет? Когда уходим?». Услышав про ближайшие выходные, усомниться и заподозрить розыгрыш. Сравнив факты, письма и угрозы ликвидации, оценить реальную глубину факапа, немедленно сдаться властям, быть паинькой, быть быстрым паинькой, быть Калкой. Не быть Вечерним Радовским. Бить Коку и Викоку. Не бить баклуши. Сдать номер в воскресенье вечером, а не в понедельник утром. Основные приметы Кали-юги: богохульствует Н. Давыдов — письменно и устно, при вашем появлении мрачнеет и деревенеет ББ, воздух становится несъедобным, а меню на выходные — китайским. Засыпание в сидячем положении на вычитке неизбежно.



О. ДЕНИСИЙ (22:22). **Журнал — это временно...**

Так о чем же мне написать? Может, о том, как вышел первый MAGAZIN IGRUSHEK и как он ходил по рукам в маленькой дизайн-студии-при-пиратском-производстве-видеокассет? Или о том, как вышел второй, третий? О том, как я появился в издательстве делать совсем другой журнал? О том, что мое сотрудничество с MI началось с рецензии на игру? О гордости, которую испытал, когда позвали верстать? О короткой, но кровопролитной войне издателей, в которой пал смертью храбрых MAGAZIN? Или, может, о том, как всем миром подбирали название для нового журнала? Или про баржу-клуб VIKING, пятилетие издательства, пиво Guinness, коньяк Hennessy и гаванские сигары? Может, вспомнить про маленького сына Game.EXE — «Видеоигры», и про то, как гадский кризис убил его в младенчестве? Да, хотите послушать про кризис, про растерянность, безденежье и журнал в 96 полос? А про компакт-диск к журналу и эксперименты с интерфейсами? Про нарисованную с ног до головы Книгу Игр? Про Газету Игр, которая оказалась еще сложнее?

Помните, что «Газет» было две? Хотели бы вы знать, какие мы строили тогда планы на год? Или вам наплевать и вы только хотите знать, кто такой Мотолог? Или кто такой ПэЖэ? А Маша Ариманова? Кто она? Вы уверены, что хотите знать это? А кто я такой? Есть ли ответ на этот вопрос? Может, почитать пятидесятый номер? Есть ли в нем хоть слово правды? Дождаться сотого? Что там будет? Что еще вы хотите знать? Про Машиного Юру? Про Коллективного Василия? Что значит твердый знак в конце фамилии? Когда выйдет DOOM III? Или лучше взять гусиное перо и, обмакнув в чернила, написать о Наташе, Олеге и Саше, высунув язык и тщательно вырисовывая виньетки заглавных букв? А что писать? О фотоаппарате, велосипеде и белом дизельном «Гольфе», дай бог ему здоровья? О новых и старых людях, о том, как приходят и уходят из Журнала? О внуке Георга Ома? Смогу ли я через год вспомнить, что значит «Кручу все любое»? Кто сказал «Гамлет»? Гамлет Маркарян? Вам ничего не говорит слово «Матвеевка»? А «Наша студия»? Вы знаете, что между этими понятиями вечность длиной в Game.EXE? Вы знаете, что и вечности приходит конец? Известно ли вам, что Гамлет стоял у истоков? Что армяне первыми расплавили железо и первыми сверстали MAGAZIN IGRUSHEK? Господи, как сказать о ББ и уложиться в несколько коротких предложений? Сказать о характере, эрудиции, памяти, юморе и любви к рекламному отделу? Сделать невозможное?

Разобраться в столе, наконец? Вытащить ангелочков из собачки? Опять Скар? Оглянуться еще раз назад сквозь толщу в сто номеров и прослезиться? Посмотреть в другую сторону и ужаснуться? Осознать необходимость перемен? Страстно захотеть их? Попрощаться со всеми? Встать? Выключить компьютер? Уйти.

P.S. Мой мелкий иногда садится перед компьютером и пишет огромными красными буквами коротенькие истории. Про себя, про деда-бабку, про Люка Скайоукера. Вот одна такая «наприклад»:

«Жили-были дед и баба. Жили они плохо. А почему они плохо жили? Потому что им есть нечего было. Однажды они в лес пошли, нарубили

ВЛАДИМИР ГЕОРГИЕВИЧ СОРОКИН

З е м л я н к а

П ь е с а

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА:

СОКОЛОВ СЕРГЕЙ ПЕТРОВИЧ – 25 лет, старший лейтенант.

ВОЛОБУЕВ ВИКТОР ТИМОФЕЕВИЧ – 42 года, лейтенант.

ДЕНИСОВ АЛЕКСЕЙ ВАСИЛЬЕВИЧ – 24 года, лейтенант.

РУБИНШТЕЙН ЗИНОВИЙ МОИСЕЕВИЧ – 20 лет, лейтенант.

ПУХОВ ИВАН ИВАНОВИЧ – 20 лет, лейтенант.

В центре темной сцены тесная прокопченная землянка. В ней на грубых березовых комельях сидят Соколов, Волобуев, Денисов, Рубинштейн. Они в полушубках, перетянутых портупеями, в шапках-ушанках. Посередине землянки стоит ящик из-под снарядов, на ящике – сделанная из гильзы лампа-коптилка. В углу потрескивает печка-буржуйка...



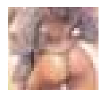
там дров, принесли дрова домой, затопили печку, поели и спать отправились. Вот и лето проходит, начинается осень, баба пишет стихи об осени, и вот, что в стихах пишется:
Листики падают,
осень начинается,
я, Баба, сижу и слушаю,
как листики шуршат под ногами Деда.»



Сказать, что я в шоке, – ничего не сказать.
(Хотя бы из пошлых соображений «а где я сейчас найду человека».)
Да, Денис перерос уровень просто верстальщика, и, да, увы, другой, более творческой работы мы, редакция, предложить ему не можем (ведь, как ни крути, монотонная верстка – это процентов 70 его труда). И деньги, как только что выяснилось, здесь уже не играют роли (а я готов с ходу на очень существенное повышение – за счет редакции, конечно. И сумма была озвучена. Но он сказал, что не деньги главное... не деньги...). И это при том, что у нас особый коллектив. Особый. Что у него здесь настоящие друзья. Что и я, в общем, ему вовсе не чужой и уж точно не начальник, в общем, привычном смысле...
Но мы – это мы...
Увы, собственно ИД никак не заинтересован ни в развитии людей, ни в их удержании.
Обидно. Ужасно обидно.
Найдут ли нам наши «кадры» кого-то?
Вопрос идиотский.
Пошлейший вопрос.
Насмешка – не вопрос.
За все восемь лет нашего барахтанья мы ни разу не обращались к услугам «кадров», и журнал таков именно потому, что все всегда делал сам, ни на кого не ориентируясь. Но где я найду ТАКОГО же человека?! И что делать, если завтра уйдет Саша Вершинин, давно переросший ИД? И Олег Михалыч, кое-как пытающийся совмещать основную работу с этой (и, увы, вряд ли это продлится долго... и выбор очевиден)? И Саша Башкиров, золотой наш Фраг, если вдруг решит уйти в науку? Что тогда? Журнала не станет, это очевидно. Этого журнала не станет...
Дима, к этому надо готовиться.
Срок любого издания отмерян. Срок хорошего издания. Это только мурзилки и прочие «вставить» и «вот таки» живут века. И это только люди с очень гибкой профессиональной, жизненной и иной философией могут переходить в рамках ИД из одного издания в другое... Увы, у наших философия другая.

Best regards,
Igor Isupov
Game.EXE Magazine mailto:garry@game-exe.ru

1 октября 2002 г.



ИВАН БОДХИДХАРМА (9:00).
From: Igor Isupov <garry@game-exe.ru>
To: Dmitry Mendreluk (Computerra) <mend@computerra.ru>
Subject: Fwd Важное сообщение
Добрый день, Дима,

This is a forwarded message
From: «Денис Гусаков» <dgusakov@computerra.ru>
To: Igor Isupov <garry@game-exe.ru>
Subject: Важное сообщение

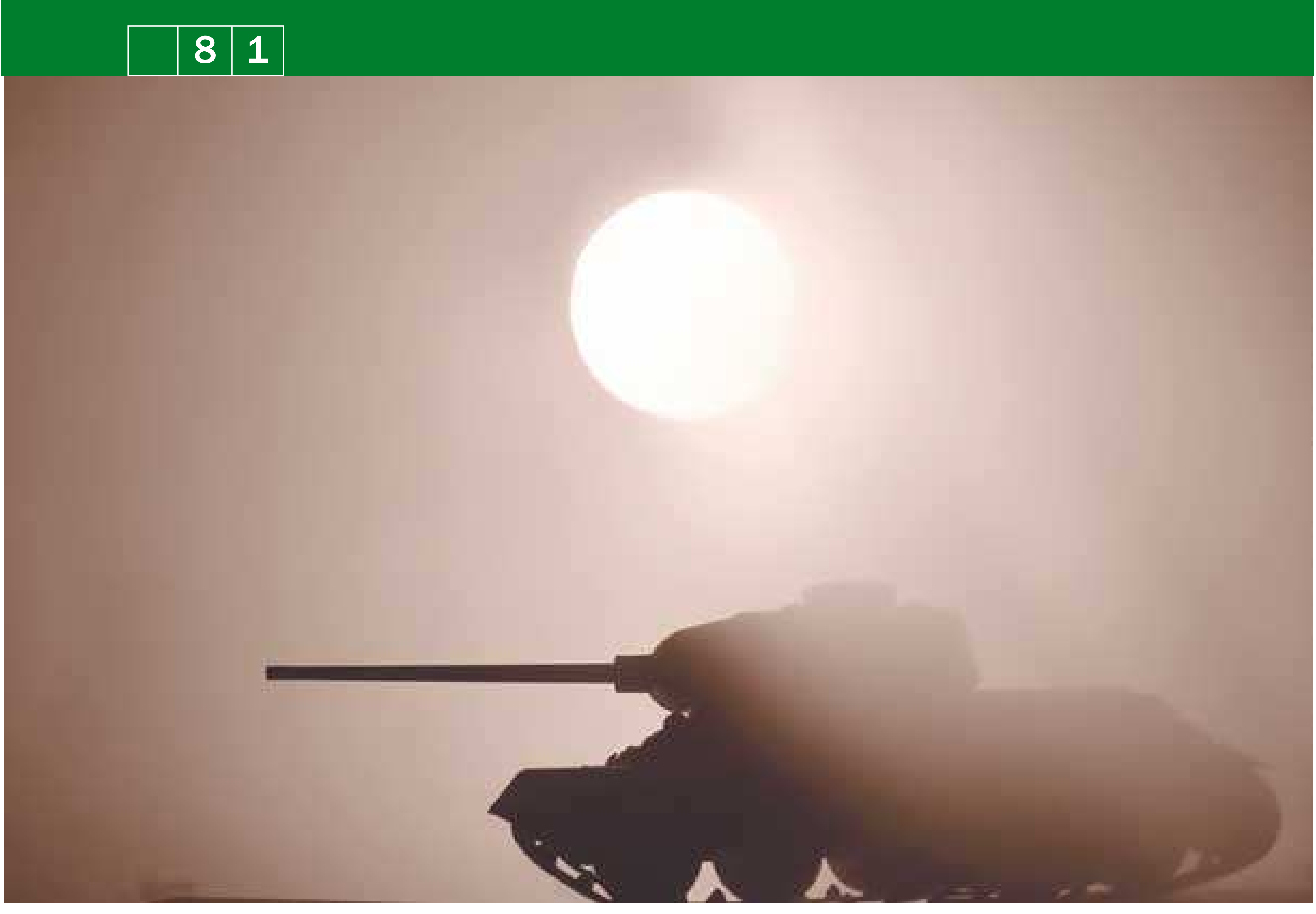
=================Original message text===============

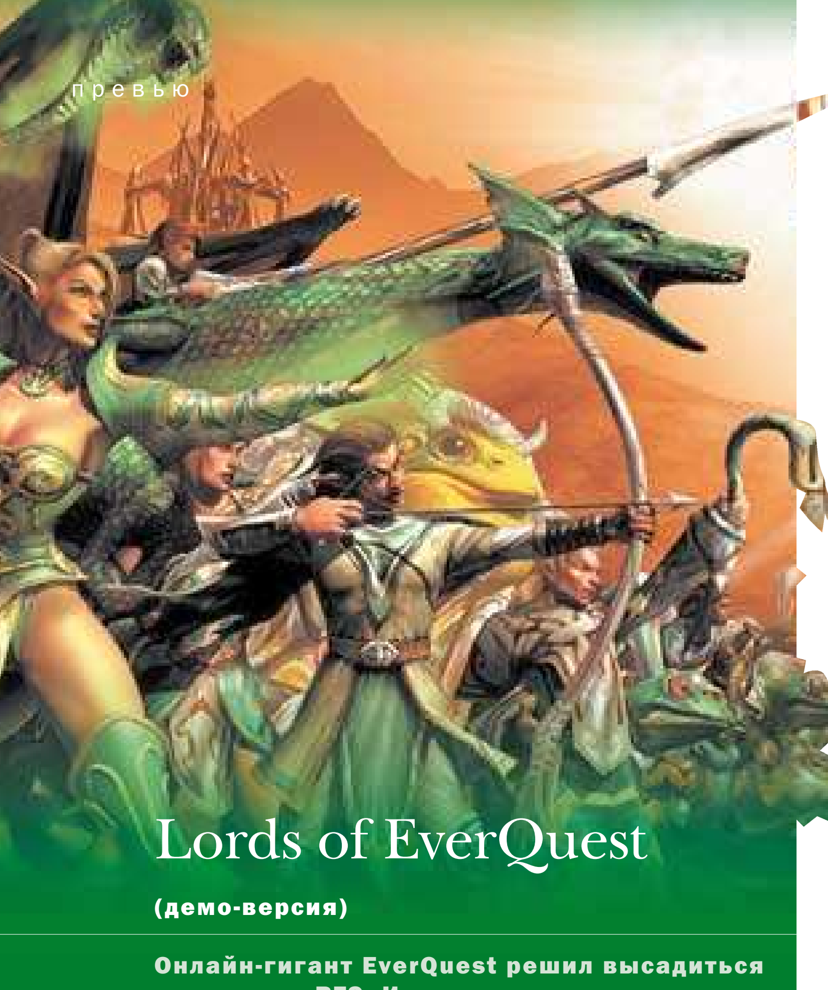
Добрый день, Игорь.
Хотел сказать лично, но не уверен, что ты сегодня будешь, а я хотел бы сегодня с этим закончить.
Поэтому пишу письмом.
Игорь, я делаю последний выпуск. Доделываю его и ухожу.
Заявление на подпись уже лежит у тебя на столе.
Я мог бы уйти раньше, но специально задержался, чтобы сделать сотый номер.
Вот и все.
Денис Гусаков.

==============End of original message text===========

*Вот так она, считайте,
и закончилась, наша Первая глава,
наши первые сто номеров.
Дальше, до самого 12-го октябрьского числа,
было много всего, может быть, даже и поярче,
и пожестче, но... Все равно, закончилось все
30-го. Понимаете, нет? Когда Вторая?
– А прямо завтра и начнем.
Вы уж не пропустите. Ладно?
До встречи. До встречи!*

Превью





Lords of EverQuest

(демо-версия)

Онлайн-гигант EverQuest решил высадиться на планете RTS. И, кажется, раздавил ее.

Стратегия в реальном времени



www.lordsofeverquest.com
разработчик: Rapid Eye (www.rapideyeentertainment.com)
издатель (в Европе): Ubi Soft (www.ubisoft.com)
дата релиза: 4 квартал 2003 г.
объем демо-версии: 421,9 (см. ее на .EXE DVD!)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1000, 256 Мбайт ОЗУ, 3D-ускоритель с 32 Мбайт ОЗУ и аппаратной поддержкой T&L, DirectX 8.1, 300 Мбайт на жестком диске, Интернет-соединение (для соотв. игры).

Дополнительная информация

Демо-версия содержит оффлайновый Tutorial и многопользовательский режим с ограниченными возможностями. Владельцы модемов 28.8! Игра возможна!

Повелители УЙ

С компанией Sony Online Entertainment меня связывают странные отношения. Логотип «SOE» я вижу на экране значительно чаще, чем своих родителей. Строго раз в месяц на мобильный приходят SMS с уведомлением о переводе на счет компании очередных 15 долларов (за что?), а вот теперь Sony пытается встать между мной и дедлайном, выпустив демо-версию (да не одну!) Lords of EverQuest. Это уже слишком! Олег Хажинский

Многопользовательская РПГ EverQuest, боец невидимого фронта (в России ее никто не видел, зато все слышали), сгубила немало добрых людей. Не решусь назвать точное число игроков, попавших в жернова этой адской машины, но, думаю, речь идет о полумиллионе, если не больше. Вся эта армия тьмы, по замыслу архитекторов из SOE, может быть переработана вторично — с помощью новейшего проекта компании Rapid Eye, стратегии в реальном времени Lords of EverQuest.

На подступах

Задумка и впрямь мила. Ведь кроме знакомого сюжета, привычных рас и хорошо известных героев, в стратегическую игру импортируется магическая система, характеристики персонажей, а также оружие, броня, волшебные артефакты. Словом, каждый знакомый с EQ человек одной ногой, и вполне уверенно, должен стоять в Lords of EverQuest. К счастью, все эти маркетинговые фокусы на меня не действуют совершенно, потому что три года назад, оставив на крыльце коробку с игрой и уехав в клинику Чуковского на излечение от наркотической привязанности к игре, боевой тов. Вершинин забыл сообщить пароль. От которого позднее избавился вместе с привязанностью.

Лишенная ностальгического макияжа игра предстала во всей своей... суровой северной красоте, скажем так. Верные своей цели сдвинуть жанр с насиженного WarCraft III места, раз-

работчики решили действовать с размахом — сделали главное меню в 3D и выпустили multiplayer only демоверсию. К удивлению акционеров, на специально созданном по такому случаю игровом сервере SOEGames.NET царит академическая тишина. В заботливо убранных комнатах для болтовни никто не болтает, а для того чтобы собрать игроков для очередного побоища, нужно быть очень терпеливым человеком. Кворума удается достигнуть далеко не всегда. SOEGames.NET пока что выглядит бледной тенью Battle.NET или GameSpy — интерфейс неудобен, мериться авторитетом нет никакой возможности: тихо, бледно, вяло. Впрочем, нет никаких сомнений, что Sony сумеет привести свой сервер в порядок в самые ударные сроки.



Внутри

Оказавшись внутри, игрок в смятении машет головой, пытаясь прогнать наваждение. Неужели RTS? И слева, и справа, и сверху, и снизу свисают, торчат, ответвляются и выступают ОНИ — элементы меню. Да, в MMORPG без многочисленных экранов нет жизни. Но в мире RTS несколько другие правила игры. Нужны ли нам эти костыли? «Зато их можно убрать!» — восклицают авторы. И правда, интерфейс предельно гибок. Окна разрешают себя двигать, без лишнего разговора сворачиваются, готовые тут же открыться вновь. Между тем от чувства, что очередное (боже, уж не экран ли это для группового чата?)... меню загораживает нечто чрезвычайно важное, отделаться очень не просто.
К визуальному облику Lords of EQ придираться не хочется. Все на местах, хотя краски слишком уж холодны. Зашедший выпить рюмку водки боевой тов. Гусаков, обнаружив меня за работой, принялся кричать: «WarCraft, WarCraft!». Мой юный друг, вы однолюб, вы не видели еще War of the Ring... Впрочем, и здесь авторы позволили себе излишнюю гибкость. К чему этот невероятный зум камеры? Отчаянный игрок может ненароком устроить у себя на мониторе натуральный Myth, а это, согласитесь, совсем другая игра. Серьезные RTS-пректировщики давно уже наигрались с 3D, вернув камеру на ее законное место. Иначе говоря, боюсь, что мальчишки из Rapid Eye все еще ходят в коротких (розовых!) штанишках юношеского максимализма. Это доказывает и неуместное в поп-RTS внимание к деталям. Каждый юнит в игре имеет набор характеристик и уровни, которые растут с опытом. Даже самая ничтожная тварь оснащена вещмешком, в котором разрешается носить личное имущество и магические артефакты. О героях, коих в игре будет больше дюжины, и говорить не приходится. Герои окружены аурой (у каждого своя!), которая благоприятно действует на окружающих соратников и неблагоприятно — на противников. В персональных меню этих ребят, да и простых воинов тоже, с ростом уровней добавляются новые пиктограммы — это просятся наружу заклинания и специальные акции. Впрочем, воспользоваться ими вы вряд ли сумеете — стоит обитателям Lords of EQ собраться в количестве более одного, как они обращаются ходячими тестами Роршаха в цветном полигональном исполнении. Где свой, где чужой — понять решительно невозможно. Очевидно, именно поэтому разработчики заставляют персонажей творить заклинания в «автоматическом» режиме. Воины и маги сами рассчитываются на «первый-второй», занимают тактически выгодные позиции и начинают играть друг с другом в прятки. Игрок остается один на один со своим героем — о да, им есть, чем заняться. Более сотни магических заклинаний и артефактов нуждаются в серьезном тестировании. Остается только надеяться, что все это приятное разнообразие не разрушит до основания игровой баланс. Стратегический пасынок EQ все еще созывает под свои знамена бета-тестеров, хотя Ebworld.com обещает поставить игру к первому декабря. Как все случится на самом деле? Нам тоже ужасно интересно.

Знакомьтесь, Элддарская база. Элддарская. Прямоходящая жаба на переднем плане отзывается на слова «Газовый воин». Интересно, каким образом EverQuest смог стать самой популярной MMORPG на свете?

Лорд Скасс! Услышав это имя, любой оставшийся в живых поклонник EverQuest должен немедленно сползти со стула и бить земные поклоны как минимум полчаса. Слышите грохот? Это наверняка боевой тов. Вершинин. А нам что? Скасс и Скасс.

Тест Роршаха? К сожалению, сражения в Lords of EQ больше напоминают свалку. Кто, кого и за что — уже не разобрать. В этом смысле повсеместно используемый autocast очень кстати — пусть сами и разбираются.



P.S. Демо-версию стоит посмотреть хотя бы ради сцены «группового прихода». Момент, когда целая армия синхронно прибавляет уровень, вызывает у наблюдателей почти религиозные чувства.





«Lock On: Современная боевая авиация»

(демо-версия)

Единственная надежда реактивных авиасимуляторов XXI века. Выбирайте между карьерой истребителя и штурмовика. Детальная проработка наземных и воздушных военных дествий. Крым и Кавказ. Системы управления вооружениями, чье моделирование полностью соответствует реальной открытой документации. Нюансы и детали. Су-27, Су-33, МиГ-29, F-15, A-10, Су-25... только не сейчас.

Симулятор реактивной авиации

Hic Tutior

www.lo-mac.com

разработчик: Eagle Dynamics (www.eagle.ru)

издатели: в России – «1С» (www.1c.ru), в Европе – Ubi Soft (www.ubi.com)

дата релиза: Декабрь 2003 г.

объем демо-версии: 128,7 Мбайт (см. ее на наших дисках!)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800/AMD Athlon 600 (рек. Pentium 4 2000/AMD Athlon 1800), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт ОЗУ), DirectX 8.1+, 1,1 Гбайт на жестком диске.

Разработчики об игре

«Тот старый дефект, из-за которого во «Фланкере» принципиально нельзя было поднять fps выше определенных фиксированных значений, независимо от мощности железа, в Lock On искоренен каленым железом (извините за каламбур)», — замечает Валерий Блажнов из Eagle Dynamics на форуме сайта Sukhoi.ru.

Весточка

Представьте — вы ждете вестей от дорогого вам, но очень давно уехавшего куда-то человека. Ждете с нетерпением рассказа о том, как устроился, ладит ли с аборигенами на чужбине, о чем думает вдали от родины, и тысячу подробностей в придачу. И вот, получив от почтальона долгожданный конверт, вы открываете его, и оттуда выпадает крохотная бумажка с одним только словом: «жив».

Ашот Ахвердян

Поклонники реактивных симуляторов заперлись в своих кельях, не отвечают на звонки и не включают телевизор — все игры, что услаждают их досуг, созданы натурально в прошлом веке, и выглядывать отсюда и спрашивать: «ну как?» давно уже не имеет смысла — на реактивном фронте мертвый штиль. Мертвее некуда.

В таких условиях тысячекратно переносившийся «Lock On: Современная боевая авиация» становится не столько спасителем или, скажем, претендентом на корону жанра, сколько самим жанром. Театральный сезон из одного актера. Мечтать о слове «конкуренты», когда сравнивать игру надо не с канонизированными музейными экспонатами, а с такими же живыми... впрочем, хватит.

Здравствуй, «Фланкер»!

129 мегабайт драгоценной демо-версии вместили в себя примерно шестую чать ландшафта грядущего релиза (не путайте с шестой частью суши!) и две быстрых, очень быстрых, практически моментальных миссии, одна на МиГе-29, другая — на A-10A (мне, конечно, симпатичнее второй, потому что медленный и беззащитный, практически альтер-эго).

Первое впечатление, и оно сквозит почти из каждой черточки демо-версии, — «Фланкер-3». Да, разработчики полностью переписали код, поскольку предыдущую серию по техническим причинам уже нельзя было развивать так, как было задумано. Но для публики, не способной заглянуть под программный капот, это большого значения не имеет, — если игра выгля-





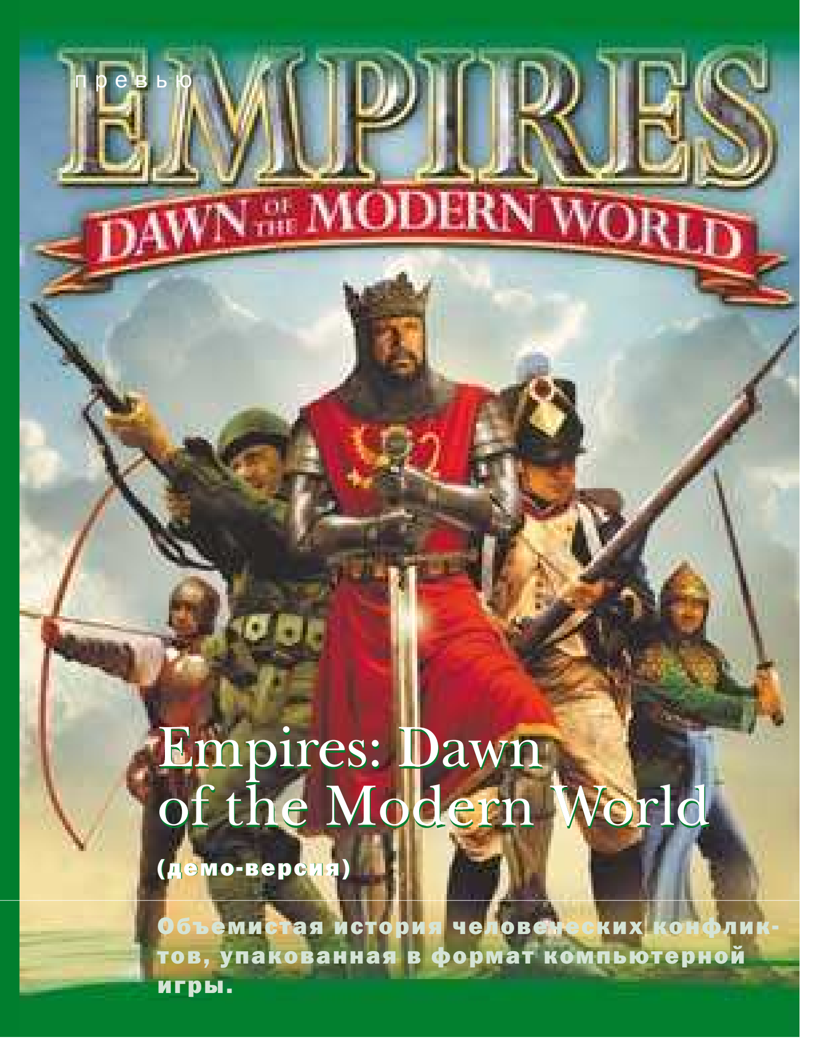
В ближнем маневренном бою противник вполне грамотно действует, стремится вырваться из захвата, ошибок не прощает и вообще ведет себя молодцом.

Ракета — штука эффектная, но поразить ею что-нибудь не так просто. Куда надежнее по старинке, из пушки.

дит как «Фланкер-3», значит — это он и есть.
Стилем графики игра ОЧЕНЬ похожа на F2. Конечно, за прошедшие годы выросли мощности-частоты-и-что-там-еще, и весь этот прогресс задействован на полную катушку. Тут и раскаленный воздух, выталкиваемый соплами наружу, и шейдерная DirectX-вода, чтобы насладиться которой, надо близко-близко подлететь к морской глади. Есть даже любопытный бонусный спецэффект — настоящая квадратная луна, правда, что-то подсказывает, что до релиза он не доживет.
Детализация земной поверхности возросла принципиально, характерный крымский рельеф с его перепадами похож на себя, на равнинах аккуратно стоят деревья, по земле вьются не только реки, но и дороги (нет, не прямые, как сами понимаете где), по которым ездят случайные «Икарусы». Но вот цветовая палитра со времен F2 практически не изменилась, и общий стиль графики остался совершенно тем же.
Звук, к сожалению, на обычном — среднем — уровне. Вот только со времени F2 планка была поднята («Илом-2», разумеется) на принципиально иные позиции. Здесь же и тембры не особенно убедительны, да и... просто сравните реализацию допплеровского эффекта в «Забытых сражениях» и здесь. Впрочем, в играх, увы, редко обращают на звук серьезное внимание...
ИИ противника заслуживает похвал — в ближнем маневренном бою он вполне грамотно действует, стремится вырваться из захвата, ошибок не прощает и вообще ведет себя молодцом. Управляемые ракеты явно ослабили бульдожью хватку, которая была столь характерна для F2, и это, честно говоря, к лучшему — не вдаваясь в споры о реалистичности — так точно интереснее.

Все-таки жив

Наконец, о главном: демо-версия удручающе коротка. Одна миссия — ближний воздушный бой МиГ-29 против «Миража», в коем, если не упускать свой шанс, все завершается очень быстро. Вторая — A-10A против горстки русской техники, расположенной на крохотном пятачке: «Шилка», Т-80 и кое-что по мелочи. Ничего управляемого в последнем случае нам не дано, поэтому про авионику A-10A сказать практически нечего. После уничтожения этого крохотного очага сопротивления можете лететь куда угодно — а самолет способен увести вас весьма далеко, и всюду будет пусто.
При отправке по адресу неуправляемых подарков весьма помогает имеющийся зум. Здесь он не ступенчатый, как в «Ил-2», а плавный, но весьма удобный: одной клавишей увеличиваем картинку (увеличение весьма быстрое, поэтому времени почти не теряем), другой — возвращаем в исходное положение.
Впрочем, одна проблема видна уже сейчас — кокпит, небесной красоты и выдающейся прорисовки, настоящий эталон и образец... так вот, кокпит неподвластен щелчкам мыши. Все имеющиеся тумблеры и кнопочки — лишь декорация, извольте учить клавиатурные сочетания. С этим можно было смириться в серии «Фланкер», это можно пережить сидя в A-10, но мурашки уже бегут по спине, когда представляешь те мучения (простите, я не могу подобрать другого слова), что ждут нас в кабине F-15 с его прекрасным MFD, по кнопкам вокруг которого так удобно щелкать мышью. Подумать только, эта возможность есть в прошловековых фетишах Falcon4, Jane's F/A-18, а здесь ее нет! И, знаете, мне кажется, именно поэтому в демо-версии нет F-15, хотя он и изображен на заставке игры.
Посадка самолета не представляет вообще никаких сложностей: главное — не тыкать его носом в землю (сквозь деревья, кстати, можете пролетать спокойно — они вам только кажутся), и машина безболезненно приземлится (шасси, к слову, не подламываются даже при жесткой посадке). Такое неожиданное положение дел объясняется неотключаемым режимом «легкой посадки», встроенным в демо-версию.
Собственно, это все. О скорости работы движка судить пока рано — релиз запланирован на декабрь, да и переносы сроков уже случались неоднократно. А вот какой будет сама игра, каков ИИ в бою не один-на-один, каков ИИ наземных сил (а обещают нечто запредельное), на что будет похож дизайн миссий (напомню, динамической кампании не будет, все миссии скриптованные), какова внеполетная часть и, главное, будет ли Lock On более дружелюбен к игроку, чем «Фланкер-2», пока сказать нельзя. Демо-версия игры удивительным образом практически ничего не говорит о самой игре.
На одном из форумов разработчики отметили, что целью демо-версии было не столько дать ответ на все вопросы, сколько показать, что работа близка к завершению и ставший легендой еще до рождения Lock On вот-вот появится на свет. Жив? Кажется, да.



Empires: Dawn of the Modern World

(демо-версия)

Объемистая история человеческих конфликтов, упакованная в формат компьютерной игры.



Стратегия в реальном времени

www.empiresrts.com

разработчик: Stainless Steel Studios (www.stainlesssteelstudios.com)

издатель: Activision (www.activision.com)

дата релиза: 4 квартал 2003 г.

объем демо-версии: 267,8 Мбайт (см. ее на .EXE DVD!)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 600, 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0b, 400 Мбайт на жестком диске.

Мнение об игре

«Первым, кого я увидел, был русский Commissar. Он выхватил из-за пояса пистолет и пристрелил нескольких собственных солдат, чтобы остальные встрепенулись и яростнее сражались за Rodina, — ошарашено делится впечатлениями Аллен Рауш (Allen «Delsyn» Rausch) с сайта GameSpy (а ты думал, Аллен, легко мутерланд защищать? — А.М.). — Затем мне показали коровопульту, с помощью которой в Средневековье бомбардировали врагов зараженной скотиной...»

Вторая попытка Гудмана

Когда очередная RTS, коварно втершись дорогому начальству в доверие, настырно пробивает себе дорогу на довольно-таки жесткий диск моего рабочего ПК, я инстинктивно морщусь: каких сумасбродных идей нахватались из воздуха разработчики-террористы? Какие еще нелепости вытворяют они с физическим и историческим реализмом, заискивая перед общественным мнением? Оно вообще живое?..

Александр Металлургический

На пороге — очередное дитя амбиций и средоточие надежд, скребет заслонку дисковода и ревет замогильным голосом. Ну, здрасьте, что ли, многоуважаемый отпрыск. Вы чьих будете? Впрочем, все понятно и без расшаркиваний — на первых позициях в титрах красуется имя-фамилиё лично Рика Гудмана (Rick Goodman), одного из творцов некогда великой и оригинальной, а ныне затертой до дыр Age of Empires. Товарищ в свое время даже получил от Microsoft памятную золотую тарелку и набор фикс с корпоративным логотипом, но заботы не оценил и ушел на вольные заработки, чтобы в результате многомесячных стараний подарить миру сборник штампов и прочих сомнительных прелестей — Empire Earth. Empires: Dawn of the Modern World — вторая попытка по-человечески симпатичного нам Рика. Но как девелопер он по-прежнему страдает гигантоманией и мечтает запаковать всю военную историю человечества в КИ-обертку. Однако, наученный богатым опытом предыдущих лет, он уже не пытается сложить многие тысячелетия и разнообразные культуры в одну неистово шкворчащую яичницу. Танковый блицкриг против татаро-монгольского ига временно отменяется.

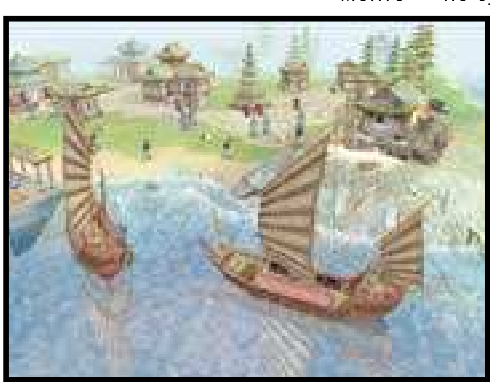
Особенности национального всего

История в Dawn of the Modern World ворочает



По замыслу товарища Гудмана, средневековые сражения более всего напоминали пьяную потасовку перед пабом.

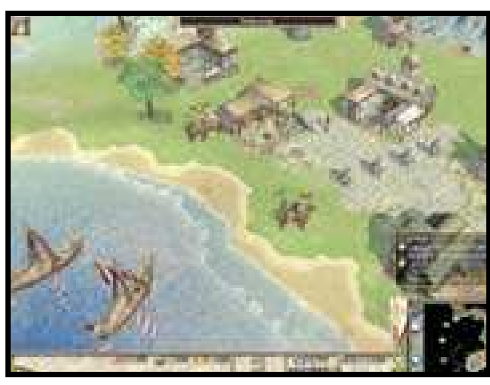
Японские интервенты, что твои гайдартимуровцы, с превеликой охотой развинчивают корейское народное хозяйство на шпалы-гвозди.



различных эпох и сложенных штабелем в главном меню игры. Встречается разное: китайские волнения по поводу низкой рождаемости, тысяча первая колонизация Америки, мировые войны в ассортименте — по сути, мы получаем несколько военно-исторических игр в одном флаконе. Одним ловким движением скормить стратегам Praetorians, Shogun, Cossacks, Panzers и еще много всего вкусного — идея в теории очень хорошая. На практике же все куда менее удобоваримо.

свои объемистые телеса в бунтарском несоответствии с учением о термодинамике: только что командовали корейскими боевыми черепахами, глядь — уже воеводим бандой железных дровосеков из немытого европейского Средневековья. То, что между, вырезано, выброшено, забыто. Непрерывность времени, словно досадная помеха, сослана на задворки игрокоммунизма и не смеет показать носа; в фокусе — только ярчайшие события, представленные в форме нескольких кампаний, надерганных из

В демо-версии, к примеру, все это энциклопедическое добро закрыто на тяжелый амбарный замок, а в качестве ознакомительной прогулки предлагается на редкость неправдоподобный эпизод из жизни Ричарда Львиное Сердце, который за последние годы стараниями игроделов превратился в аналог Прилипа Фарфорова и вообще сильно надоел. Оставим это на коллективной совести разработчиков — пусть им обязательно станет неловко.



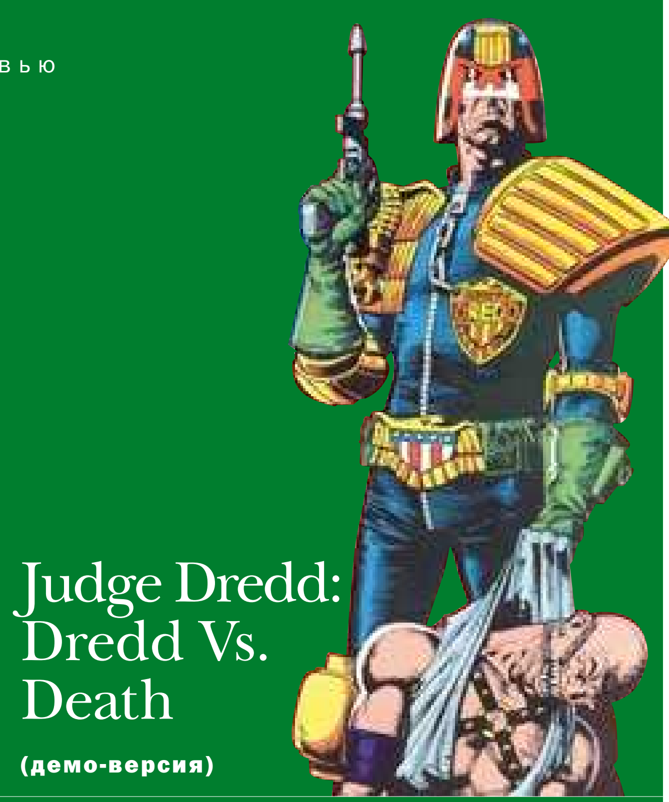
Натуральное хозяйство польвиносердцевски. Новые войска производятся тут же из подручных материалов — рыбы и камня.

Вскрытие тельца и тщательное изучение внутренностей показывает, что смотреть особенно не на что. Как следствие интернационального многообразия в пределах каждой кампании имеем аскетичное, чтобы не сказать «куцее», дерево технологий и скромный набор юнитов. Результат на подвиги не вдохновляет и «ура!» горланить не велит, — о многообразии военных хитростей приходится, увы, забыть и ковать победу исключительно нгандонскими методами: могучая кучка рыцарей (самураев, броненосцев), позабыв про все дела, упоенно нарезает врага тонкими ломтями, не утруждая себя какими-либо тактическими изысками. Прочие представители ВС могут смело отправляться в запас, ибо в большинстве своем вынуждены простаивать без дела: закованному в железо громиле большинство ударов — что комариные укусы. Чахлое подобие баланса бессильно складывает зубы на полку и отказывается принимать в этом безобразии хоть какое-то участие. Стоило ли рвать на себе тельняшку и западать на глобализм? и не лучше ли было вылизать до блеска какой-нибудь конкретный участок на теле нашей с вами драгоценной истории?

Жизнь двуногих

Зато красиво. Пока исторический консультант нырял в бездны хроник и энциклопедий, художники и аниматоры отрывались по полной программе. Анимация каждого юнита, будь то латник или скромный пейзанин, похваляется изысканной плавностью движений; раскачивающиеся на ветру деревья оставляют на земле свои живые силуэты, перекрываемые хрестоматийными облачными тенями; не засыхающие пятна крови подолгу украшают места боевой славы, а заглянув в шейдерные морские глубины, вы с легкостью разглядите там останки недавно затонувших посудин. Все это, казалось бы, мелочи, технологический стандарт нового поколения, однако как приятно быть в самой гуще этих мелочей!

Если к релизу ситуация не улучшится, придется относиться к Empires как к фирменному комиксу: дорогая полиграфия и стильная картинка перекрывают собой невменяемость и избитость сюжета. Кому он нужен, сюжет? Ведь главное — чтобы весело было, ярко и жизнеутверждающе, а остальное выеденного яйца не стоит...



Judge Dredd: Dredd Vs. Death

(демо-версия)

Мы, без сомнения, в комиксе. Зажав в одной руке Законодатель, а в другой — Кодекс Мега-Сити, отправляемся на Долгую Прогулку. Что ждет нас дальше? Пока ясно только одно: Rebellion бесстрашно несет Судью Дредда туда, где его нет.



www.dreddvsdeath.com
разработчик: Rebellion (www.rebellion.co.uk)
издатель: Vivendi Universal Games (www.vugames.com)
дата релиза: Октябрь 2003 г.
объем демо-версии: 156,6 Мбайт (см. ее на нынешнем .EXE DVD!)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 700 (рек. Pentium 4 1000+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 9.0a (непременно!).

Разработчики об игре

«Главное, что потрясет вас в полной версии, — огромные толпы людей на улицах Мега-Сити. У всех анимация, полигоны, сложные «внутренние скелеты», да еще роботы всякие летают и ползают, монорельсы проскакивают, но, поскольку движок мультиплатформенный, особой детальности не потребовалось», — рассуждает в духе «на PS2 и не такое сожрут» главный программист Кевин Ли. А еще, друзья, у вас в скирмишах враги из ниоткуда появляются!

Суд и быт

Dredd Vs. Death — самая ожидаемая любителями комиксов во всем мире игра сего года. Что делает ее демо самой ожидаемой любителями комиксов демо-версией сего года и, возможно, тысячелетия… И это щедро нашпигованное бонусами демо. Единственное, чего по нему нельзя сказать, — хорошая ли получится игра.

Фраг Сибирский

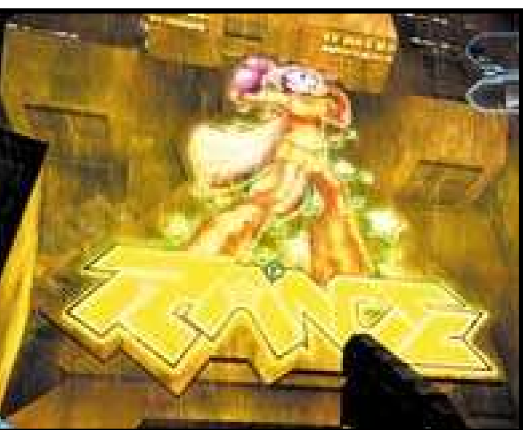
Срастание с картинкой, в которой нашлось место даже каплям дождя, разбивающимся о лицевой щиток, происходит моментально и непроизвольно. Дредд голосом Дюка Нюкема предлагает всем сдаться по-хорошему и нежно, с придыханием, заказывает «беглый… автоматический… огонь…» в ответ на локальное «а если по-плохому?». Мы входим в Мега-Сити-1, как рука Судьи в желтую с золотой эмблемой перчатку, собственными изумленными глазами наблюдаем комикс изнутри. Впервые в истории — без скидок на дешевую гиперстилизацию и сладкий cel shading. Здесь все в натуральную величину. Но хороший комикс вовсе не одно и то же, что и хороший шутер…

Виновен

Может быть, справедливо как раз обратное. Мне безумно нравятся отдельные находки Rebellion, но Judge Dredd несет на себе все признаки ПЛОХОГО, МОЖЕТ БЫТЬ, ДАЖЕ УЖАСНОГО шутера. Увы. И когда мы рассуждаем, «хорошей» ли получится полная версия, то разумеем: «сумеет ли стиль оксфордского девелопера — шикарнейший, надо заметить, стиль — и в этот раз перевесить содержание»? Не думаю, что проблема только в Asura Engine, по своей многоплатформенной простоте трясущим перед нами последними техническими достижениями суперконсоли PS2 (похоже на второй Quake)… Вообще-то попугайские цвета, жизненно необходимые для создания базовой атмосферы комикса, искромсали бы и самый передовой ПК-движок. Кислотища. Постоянный риск ожога сетчатки на протяжении всех 12 глав сингл-кампании. Чем вы тогда будете читать 9000 строк диалогов от патриарха Мега-Сити Джона Вагнера, а? Физика демо тестируется следующим ритуальным образом. Вы обзаводитесь

мертвецом (лучше бы, конечно, преступником, но сойдет и законопослушный гражданин, оказавшийся не в то время не в том месте), валяющимся в тихом прохладном уголке. Вы созываете кучу посторонних людей и выстраиваете их в шеренгу перед вашим монитором. Вы картинным жестом извлекаете Законодатель. Автоматический огонь! Труп бодро подергивает ручками и ножками. Бронебойные — подпрыгивает, зараза, на месте. Рикошетящие... Самонаводящиеся...
Разрывные — подлетает в воздух и смешно шлепается обратно. Наконец, зажигательные. Все с придыханием следят, как на месте пышущего здоровьем покойника остается только чахлый обугленный скелетик. Аплодисменты. Занавес. Беда в том, что в Judge Dredd мертвые ведут себя куда естественнее умирающих. С каких это пор подорвавшиеся на гранате бомжи самопроизвольно складываются в штабеля? И понятно, что как графика заточена под комикс, так и физика — под использование Законодателя. Если стрелять не по покойникам, то переключение между боеприпасами, вообще говоря, — чистое позерство: в демо нет такого врага, которого нельзя было бы вынести простым автоматическим, будь это даже Судьи из Отдела внутренних расследований.

Пульсирующая реклама Мега-Сити бритвой режет глаз среди дождливой темноты. Но чуть-чуть сощурьтесь — и увидите плоскую страничку комикса.



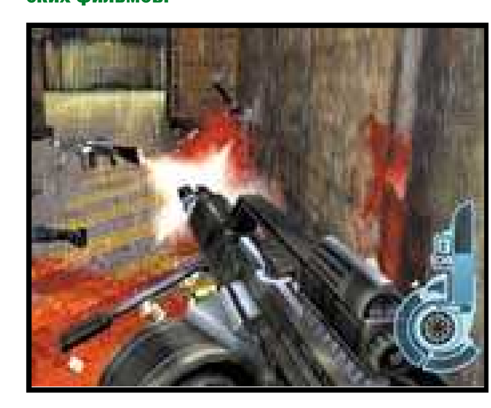


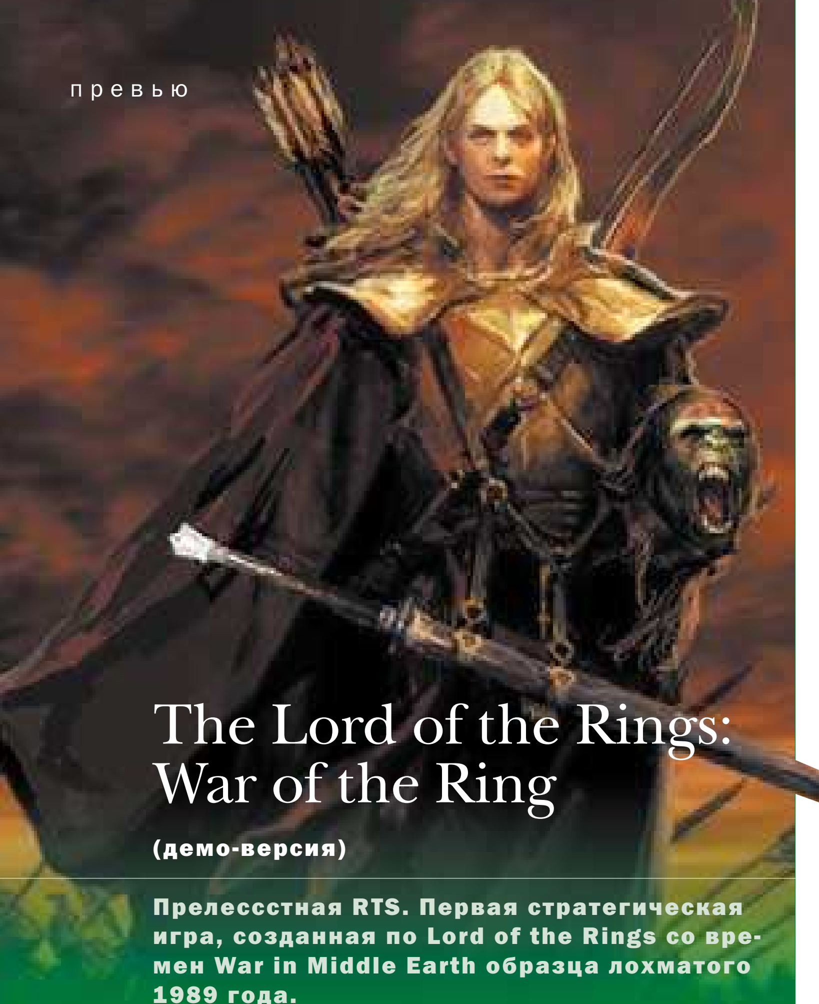
Выкрики «виновен!» перед отстреливанием голов граждан Мега-Сити в комплект не входят. Накидываем сами. Челюсть при этом самостоятельно выдвигается вперед, а уголки губ опускаются.

Не виновен

Сколько игр стремились усмирить кровожадные запросы своих потребителей! Judge Dredd тоже пытается ввести видимость законности происходящего, но довольно оригинальным образом. Немотивированная жестокость здесь не главное, потому что поощряется нечто куда более любопытное: необоснованные аресты.
Сцены обезвреживания криминала (со сквозным комментарием Дредда и самих обезвреживаемых) полны международного полицейского юмора: задерживаешь (а скорее даже арестовываешь), понимаешь, кого-нибудь по статье 15, часть 6-я («Парковка в неположенном месте» — 6 месяцев), а он тебе в глаза посмотрел, ну тогда ты ему по морде — и по статье 14, часть 2-я («Участие в уличных беспорядках» — 15, между прочим, лет), а если сразу не упал, то по 2-й, часть 1-я («Нападение на сотрудника при исполнении» — пожизненное). Если есть свидетели, то забираешь и их, всех — за выработку углекислого газа в общественном месте. Или за мошенничество. Ежели совокупный срок выписанных приговоров по завершении задания превысит две с половиной тысячи лет — оклад и повышение в звании. Кр-р-расота! Отдел внутренних расследований возьмется за вас только в том случае, если вы совсем уж перевоплотились в Гари Олдмана и не бросаете поверх двух теплых еще покойничков хотя бы одного задержанного. Но и тогда не все потеряно — отстреливаясь, выполняем миссию в романтическом образе Судьи-ренегата. На фоне тщательно продуманной тоталитарной пародии Мега-Сити игровой сюжетец, насколько можно, так сказать, судить по демоверсии, выходит совершенно бесцветный. Ну какой интерес терроризировать Культ Смерти, члены которого не сдаюцца ни за что и никогда? Во второй половине демо место процесса поддержания (даже таким своеобразным способом, как запаливание из Законодателя) хрупкого правопорядка в расползающемся по швам мегаполисе (400 миллионов жителей, все восточное побережье экс-Соединенных Штатов) вдруг занимает аркадная мясорубка с «жизнями», чекпойнтами и глупым пулеметом вместо тонкого судейского инструмента. Плохой FPS с коробочным дизайном уровней, убогими врагами и сверхинтеллектуальными директивами («Дверь в Мегастор закрыта намертво, так что тебе придется... расстрелять компьютер рядом с дверью!»). А как же правосудие с весами? Что является первичным, а что вторичным? Неужто комикс — всего лишь личина для? Нехорошая, предательская мысль. Или это просто миссия в демо завалилась неудачная, а в полной мы увидим и патруль, и участок, и трибунал над Темными Судьями? Нет, вряд ли... Кажется, Rebellion полагает, что нам куда интереснее будут экспедиции в Проклятые Земли. ◘

Пулемет — далеко не Законодатель, такого количества кровищи не выплескивалось на стены даже в самых удалых модах к Max Payne. По стилю это скорее американский кукурузный сироп, а не ярко-красная кровь итальянских ужастиков или практически черная субстанция из японских самурайских фильмов.





The Lord of the Rings: War of the Ring

(демо-версия)

Прелесcстная RTS. Первая стратегическая игра, созданная по Lord of the Rings со времен War in Middle Earth образца лохматого 1989 года.

Стратегия в реальном времени



www.lotr.com/war
разработчик: Liquid Entertainment (www.liquid-entertainment.com)
издатель: Sierra/Vivendi Universal Games (www.vugames.com)
дата релиза: Ноябрь 2003 г.
объем демо-версии: 125,5 Мбайт (см. ее на .EXE DVD)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800+, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 32+ Мбайт ОЗУ и T&L-поддержкой, DirectX 9.0+, 300 Мбайт на жестком диске.

Мнение об игре

«Каждый юнит в игре, не говоря уж о героях, имеет свои специальные возможности. «Меткий выстрел» Легалайза мгновенно выводит из строя жертву, Балрог сотрясает экран и взмахом конечности отправляет окружающих в нокдаун, даже «стандартные» тролли найдут, чем удивить своих врагов. Авторы очень внимательно относятся к балансу сил в игре — на каждое ваше умение у соперника будет свое контрумение», — делится информацией Скотт Стейнберг (Scott Steinberg), сайт Gamesdomain (www.gamesdomain.com).

Горсть средизема

Английский писатель Дж.Р.Р. Толкиен уступил права на два самых известных своих произведения еще в середине 60-х годов. И сто миллионов проданных книг спустя на планете не утихают битвы куда страшней тех, что были описаны в его «Хоббите» и «Властелине Колец»...

Олег Хажинский

Слышите гул? Это два мультимедийных колосса — Vivendi Universal Games и Electronic Arts — наносят друг другу сокрушительные удары. Среди летящих во все стороны клочьев мы обнаружили чистый самородок — демо-версию The Lord of the Rings: War of the Ring.
В результате малоинтересных нашим читателям юридических пертурбаций у нас оказалось сразу два издателя, ведущих прямые репортажи из Средиземья. EA владеет правами на создание игр по мотивам кинотрилогии Джексона, а Vivendi/Sierra в меру сил и средств освещает события оригинальной книжной версии. В результате мы получили по меньшей мере двух Фродо, двух Сауронов и в два раза больше Колец. Каждый из Фродо готов зуб отдать в доказательство собственной аутентичности, а на все Кольца у Сауронов есть справки из ювелирного магазина.

Знакомимся

War of the Ring — стратегия в реальном времени от Liquid Entertainment, известной своей хулиганской и в значительной степени недооцененной RTS Battle Realms. Пожалуй, в Vivendi сделали правильный выбор, доверив стратегическую играизацию нашего всего человеку с именем Ed del Castillo (директор «Жидких развлечений». — **Прим. ред.**).
Сам господин Кастилло, по его собственному признанию, вот уже второй год изнемогает под грузом ответственности — даже во сне он делает все возможное, чтобы оправдать ожидания многомиллионной армии поклонников «Властелина Колец». Разработка War of the Ring проходит в тесном, почти интимном контакте с Tolkien Enterprises. Можно сказать, что Liquid жутко повезло — книга, в отличие от фильма, содержит куда более богатый материал для создания игры.
Правообладатели предоставили разработчикам практически полный карт-бланш, поставив лишь одно условие: никакой самодеятельности! Другими словами, по-

сле завершения одиночной кампании «усё» должно остаться так, как было, — в книжке. По той же причине в многопользовательских баталиях будут отсутствовать такие выпуклые персонажи, как evil hobbits. Злые эльфы, люди и гномы науке хорошо известны, но вот отрицательных хоббитов, как ни читай между строк Оригинала, найти не удалось.

Как жаль, что статичная картинка не в состоянии передать весь трагизм этой сцены. Одинокий рабочий попался на глаза орочьему патрулю. Прошу занести в протокол: трава колышется на ветру, ветер свистит, облака плывут, отбрасывая объемные тени. Волнующая музыка играет.



В таком лесу, согласитесь, не грех и заблудиться.



Играем

При поверхностном осмотре демо-версия обнаруживает редкое, почти Blizzard'овское, качество сборки. Трехмерная графика чем-то неуловимым (быть может, цветовой гаммой, или чуть гипертрофированными мультяшными пропорциями гномов, или радостной их готовностью броситься в очередную мясорубку — порадуйте же свой сабвуфер!) напоминает WarCraft III.

Впрочем, нет, игра все же симпатичнее. В первой из двух демо-миссий отряд эльфов под водительством Легалайза бредет по дикому лесу в поисках гражданина Смеагорла. Такого леса, коллеги, мы в стратегиях еще не видели. Кроны столетних древ натуральным образом выходят за пределы монитора — так высоки. Стволы в пару обхватов дюжины худосочных эльфов намеренно сделаны прозрачными, чтобы не загораживать действо. Упитанное паучье валится прямо с неба, а внизу колышется трава, о чем-то своем вздыхают стероидные грибы и шелестят стрелами высоко мотивированные эльфы. Найти в этом заповеднике Горлума мне так и не удалось, а эльфов уплели пауки. Значит, пришло время для следующей миссии.

Еще играем

Вторая миссия демонстрирует стратегическую порцию War of the Ring. Группа удалых dwarvish axethrowers п/у Гимли должна выбить гоблинье из лагеря, построить собственное укрепление, найти древнюю катапульту, которая, по слухам, находится где-то рядом, и задать жару оркам, осаждающим важный правительственный объект. Такое обилие задач внутри одной миссии может обескуражить кого угодно, однако игра, кажется, не собирается нас торопить.

С грехом пополам выбив гоблинов из дозорных башен (этому в немалой степени помогло умение Гимли делать «capture»: гном врывается в здание, из окон которого в следующую секунду с ором вылетают оскорбленные гоблины), мы с



Кажется, у Толкиена не было ни слова про тактическое ядерное оружие. Впрочем, если в Tolkien Enterprises не возражают...



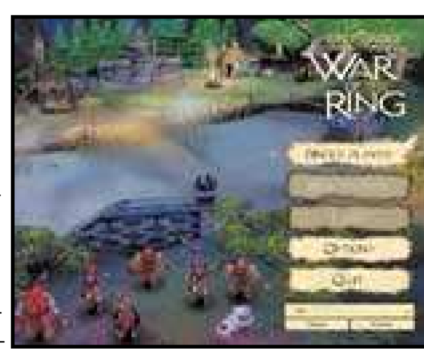
Построив три дополнительные охранные башни, я почувствовал себя в относительной безопасности.

подоспевшими рабочими принялись последовательно возводить крепость, водяную мельницу, бараки и прочие совершенно необходимые в гномьем хозяйстве постройки. Без лесопилок и пшеничных полей, слава Одину, разработчикам удалось обойтись.
Ближе к финалу великого строительства в лагерь ворвалась ватага орков, которая с нечеловеческой яростью и скоростью разрушила все, что я строил с таким тщанием. Забудьте о многочасовом вялом перестуке топоров и мечей, который сопровождает уничтожение построек в «других RTS». Атака орков, стремительная и беспощадная, вызвала у меня такой ужас, что в следующую попытку я построил аж три дополнительные сторожевые башни прямо в центре города. Помогло.
События между тем развивались по захватывающему сценарию. Отправленный на разведку отряд гномьих shieldbreaker'ов и в самом деле обнаружил остатки массивной катапульты. Под конвоем рабочие были отправлены на место и оставлены под усиленной охраной. Почувствовав подвох, орки усилили атаки, а мне пришлось держать оборону сразу на двух фронтах. Враг демонстрировал недюжинную хитрость: в поле зрения повязанных командой guard «щитоломцев» появлялся одинокий и безобидный всадник; некоторое время он наблюдал за происходящим, после чего исчезал... Чтобы тут же вернуться с целой оравой своих братьев!
Восстановленная катапульта по разрушительной мощи слегка превзошла атаку спутниковой лазерной установки с ядерной накачкой из C&C: Generals. Экран дрожал так, что пришлось схватить монитор руками. Что самое приятное в этой истории — катапульта оказалась многоразового действия, и бомбардировки орочьих укреплений продолжились... Нечасто, нечасто разработчикам удается принести детям столько радости в одной миссии.

Делаем ручкой

Вне всяких сомнений, поклонники помахать топорами должны обратить на War of the Ring особенное внимание. Похоже, нас ждет очень крепкая игра с парой нескучных фиг в кармане. Разработчики обещают внимательный адаптивный ИИ, который будет подстраиваться под стиль игрока. Если вы предпочитаете крепкие тылы, враг не станет докучать вам частыми атаками на раннем этапе. Готовьтесь к эпическому сражению в финале миссии. Если вы из тех, кто привык побеждать в первые три минуты, — берегитесь, компьютер найдет, что противопоставить вашей тактике.
Кроме того, люди из Liquid собираются вернуть трехмерному рельефу его былую, времен Total Annihilation, славу. Лучники дальше стреляют, если расположить их на возвы... бла, бла, конечно, и это тоже. Но в War of the Ring появятся также «places of power», особые места на карте, дающие серьезные бонусы армии, которая держит этот участок. Не обойдется и без модного в последнее время морфинга — у темных сил будет специальный персонаж, отвечающий за приведение окружающей местности в зловещий, мрачный и загаженный вид. Все настолько серьезно, что «темные» игроки не смогут даже строить свои здания на зеленых лужайках!
Кстати, в стане темных сил в War of the Ring все еще нет окончательной определенности — кто и в каком качестве будет выступать против людей, гномов, хоббитов и эльфов. Товарищ Кастилло жалуется на Толкиена — тот совсем не думал о балансе сил в RTS, придумывая своих персонажей. Впрочем, вывернуться, кажется, удалось. Пусть финальный состав исполнителей останется для вас секретом. До выхода новой саги осталось всего ничего.

Без трехмерного главного меню не обходится ни одна уважающая себя стратегия. Внутри War of the Ring не балует игроков крупными планами — а жаль, модели хороши.





The Lord of the Rings: The Return of the King

(демо-версия)

В ноябре экраны наших ПК облагородит своим присутствием экспансивная и эпическая скотобойня. Нам подсунули тухлую игру Fellowship of the Ring, мы опоздали к раздаче Two Towers, но Return of the King сделает все как надо. В его походке чувствуется самоуверенная ленца законного отпрыска Питера Джексона.

Зарежь-их-всех



www.eagames.com/official/lordoftherings/returnoftheking

разработчики: Stormfront Studios (www.stormfrontstuidos.com), EA Pacific (www.eagames.com)

издатель: Electronic Arts (www.eagames.com)

дата релиза: Ноябрь 2003 г.

объем демо-версии: 111,4 Мбайт (см. на наших дисках)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 700 (рек. Pentium 4 1000), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1.

Дополнительная информация

Рекомендуется восьмикнопочный геймпад, по меньшей мере.

Армия тьмы

Если вы не застали The Two Towers на PlayStation 2 или иной дружественной консоли — жизнь не потеряна. Мория и пещерные тролли — да; осада Хельмовой пяди в мельчайших подробностях — да; но в целом первая Lord of the Rings-игра Stormfront и EA несколько разочаровывала.

Фраг Сибирский

Она была слишком коротка, слишком неровна, блок там был чересчур абсолютен, а использование фатальных контркомбинаций начисто убивало баланс во второй ее половине. Но все же «Две башни» оказались первыми во многом: первый настоящий наследник суперхита Golden Axe, первая терпимая игра по «толстой» кинолицензии (можно спорить), первая приемлемая игра по произведениям доброго доктора Толкиена (спорить нечего)...

И, главное, первый файтинг с оружием, в котором ты успешно противостоял не одному, не двум, не трем, а нескольким десяткам противников. Причем орки, гоблины и варги не страдали синдромом плохих ребят из фильмов Брюса Ли и не ждали терпеливо в сторонке, покуда мы разберемся с текущим противником. Нет, они наваливались всем скопом, накрывали волной, и в этой мешанине тел, щедро посыпаемой горящими стрелами, рождалась простая и жестокая философия боя, истина победы любой ценой, будь то неспортивный удар снизу или добивание лежачих. Когда в свалке у ворот Хельма на тебе виснет пять-шесть здоровенных вонючих урукхаев, о грациозности приемов, уж извините, как-то не заботишься. Ты просто стараешься сбить с ног как можно больше врагов, максимально экономя движения, потом сбивают с ног тебя самого, и остается только, не поднимаясь, попробовать подрезать кому-нибудь сухожилия и поменяться с ним местами в этой жуткой давке.

По прозвищу Старик

Битва за Минас-Тирит, вошедшая в демо-версию Return of the King, построена на похожем механизме. Только теперь орки вооружены более разнообразно (особенно запомнились оголтелые товарищи с парой шипастых палиц), атакуют боевыми формациями, и еще их больше. Много больше. А на стороне

добра, помимо бестолковых лучников и статистов, — не снайпер Легалайз, не лесоруб Гимли, не теннисист Арагорн, и даже не Фродо с Сэмом (которые, разумеется, станут играбельными в этой части — ждите смертельной дуэли над вулканом с Горлумом, наворачивающим сальто и размахивающим лазерным мечом)...

Нет, в мясорубку брошены хрупкие стариковские кости Гэндальфа. Белые одежды белыми одеждами, а в топтании лежачих и игре в прятки с пещерными троллями маг не слишком-то преуспевает. Приемы у Гэндальфа грязные: там огреть посохом, здесь рубануть эльфийским клинком, убежать на ступеньки и пошвыряться огненными шарами... В общем, невзирая на всю плавность и богатую прорисованность боевых комбо, сражается он примерно как оставшийся без поддержки волшебник в типовой D&D. Ну что ж, тем эффектнее ближе к финалу созерцать Гэндальфа, гордо попирающего ногой штабель порубленных урукхаев. Исхитрился все-таки уцелеть, старпер. Этакая «Королевская битва» получается.

Раз в месяц Гэндальф накапливает в посохе электрический заряд, достаточный для опрокидывания наземь всего живого в радиусе километра. Фокус вот в чем: держимся в сторонке от общего массакра, избираем легкие мишени для продолжительных комбо, чем несказанно радуем энергетическую шкалу, затем проводим силовой магический маневр и быстренько бежим тыкать упавших эльфийским клинком в мягкие ткани. Таков Путь волшебника из предложенных нынче Stormfront вариантов. В полной версии Легалайз, Гимли и Арагорн символизируют Путь воина, а Сэм и Фродо — Путь мелкой пушной тушки.



Натужные стариковские ката вызывают разве что сочувствие. Это Боромир и Арагорн имели право покрасоваться немного, прежде чем погрузить клинок в орочье пузо... Пригнись, старик!

Не менее значимой в искусстве выживания, чем чувство синхронности и умение набирать восьмизначные комбинации на геймпаде (пожалейте ваши клавиатуры и пожертвуйте 17 у.е. на осязаемый эфес виртуального меча кнопок на шестнадцать), является орлиная зоркость. На изумрудные флакончики, выпадающие из урукхайских берсеркеров, следует бросаться с пятидесяти метров и при нужде змеиться между ногами сражающихся. Потому что блок перестал быть силовой стеной, абсолютной защитой. Теперь вражеский удар не просто следует принимать на клинок — нет, от него нужно отмахиваться, верно угадывая направление. А суют острые предметы в нас, как правило, одновременно с шести ракурсов. А еще с шести бьют тупым и тяжелым.

Революции

Презентация, уже традиционно для Stormfront, образцова. Лучшая графика на PlayStation 2 представлена в сверхвысоком разрешении, и все в «Возвращении короля» столь молодцевато и подтянуто, что «Две башни», некогда поражавшие воображение, ныне вспоминаются как рябое отражение в не слишком чистой воде. Сам Говард «Моцарт» Шор, сделавший для эпического фэнтези примерно то же, что Морриконе для эпического вестерна, любезно предоставил музыкальное сопровождение, которое больше, чем жизнь. Огромный звукозаписывающий труд вложен в лязг стали, рев урукхаев и стоны умирающего Йана, без дураков, Маккеллена... В полной версии стоит ожидать интервью, роскошных фотографий, не вошедшей пленки и такого количества подробностей о производстве завершающей части Главной Трилогии, что закончивший Return of the King человек на месте может приступать к съемкам собственной многосерийной кинобригантины.

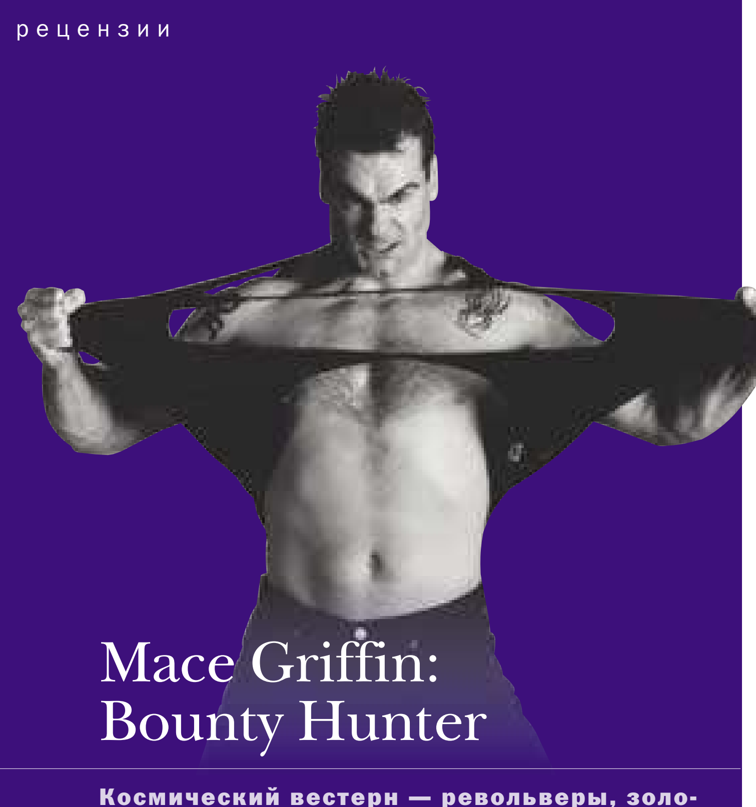
Но в этом конкретном случае (пепел Golden Axe бабанит в сердце) главнейшим для нас является многопользовательский режим. Самый прискорбный недостаток Two Towers — невозможность рубить орков, стоя спиной к спине. Так вот, в Return of the King это дело должны искоренить! В общем, записывайте: гарантировано сквозное развлечение на две персоны, ведутся интенсивные поиски LAN-поддержки для кромсания орков всем локальным Братством. Перспективы распахиваются фантасмагорические... Ждем-ждем-ждем-ждем-ждем-ждем.



Итог часовых упражнений в трусости. Я пресмыкался перед более сильными соперниками, нападал на слабых со спины, прикидывался мертвым, кричал «пещерный тролль у тебя за спиной!» и панически закатывал глаза... Но вот он — сладостный предсмертный стон победы.

Рецензии





Mace Griffin: Bounty Hunter

Космический вестерн — револьверы, золотые рудники, ранчо и мясохладобойни в поясе астероидов. Стоит озаботиться, если в детстве вы упивались подвигами Лакки Стара и видели все серии «Ковбоя Бибопа». Как игра, к сожалению, не очень.



интерес 3.5

- сложность средняя
- графика 4
- сюжет 3
- музыка 4,3
- звук 4,2
- управление 4

www.huntthemdown.com
разработчик: Warthog (www.warthog.co.uk)
издатель: Vivendi Universal Games (www.vugames.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium 4 1000), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 9.0, 4x CD-ROM, 4,1 Гбайт на жестком диске.

Однажды в космосе

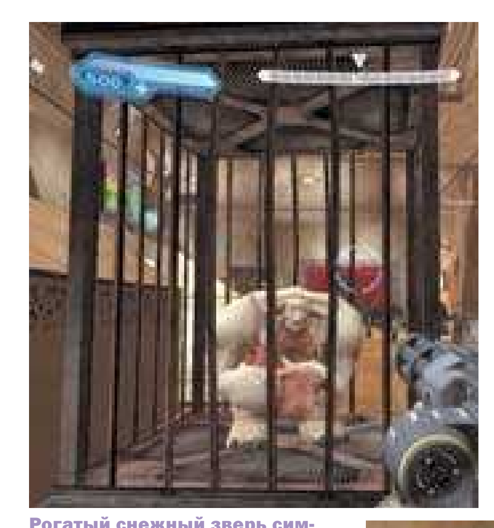
Накипь сайнс-фикшна на коробке и заразительно трэшевое название (баунти-хантер по имени Мэйс? «Мэйс Гриффин — баунти-хантер» — это чтобы его не спутали с другим Мэйсом Гриффином, бухгалтером?) предвещали великое. Я представлял себе Мэйса этаким мрачным громилой, что восседает, забросив ноги на стол, в офисе межзвездного залогового поручителя...

Фраг Сибирский

По первому зову он нехотя снимает ножищи с постамента, достает из шкафа электрошокер и едет в соседнюю Галактику забирать пропустившего день судебного заседания наркодилера, внесшего свой ржавый звездолет в качестве страховки за выплату залога в шестьдесят тысяч кредов.

Луны Юпитера и океаны Венеры

Реальность оказалась несколько менее романтичной и более запутанной. Первые уровни Bounty Hunter твердят вроде бы о запредельно низкобюджетной поделке. Видно, что людям очень хотелось построить научно-фантастический эпос, но денег не было. Представьте себе компьютерную игру от позднего Джона Карпентера... Представьте себе шутер, целиком снятый по законам Золотой Эры скверной голливудской фантастики... Тут главенствует ядовито-зеленый космос. Роль злодеев играют молодые ребята в дешевых респираторах, макеты оружия явно собраны в чьем-то гараже из отрезка резинового кабеля и бутафорского автомата, космические корабли суть небрежно завуалированные утюги и зажигалки, а боевые роботы шевелятся настолько неуклюже, что выглядят явными модельками, вживленными в повествование по технике stop motion. Наконец, присутствуют оранжевые мячики взрывов и жиденькие голограммы. Когда вы в последний раз видели плохие компьютерные спецэффекты в КИ? И вы оцените фантазию разработчиков. Мэйс Гриффин (и впрямь мрачный громила) — не простой техасский рейн-



Рогатый снежный зверь символизирует приверженность разработчиков идеологии «Звездных войн». Как и призрачное явление погибших друзей перед самыми титрами.



Флора на астероидах не менее однообразна, чем фауна. Кстати, в этом озерце утонуло больше народу и техники, чем в Бермудском треугольнике. Лучше не нырять.



Тип в противогазе украден из «Дюны»? С фрименами второго приближения связан один из самых захватывающих моментов «Баунти-хантера»: за 125 секунд угнать звездолет, не дать недругу погрузиться в гиперпространство и спасти планету.

джер, а Космический. Верный двенадцатизарядный у него тоже не обыкновенный, а Космический. Коварные инопланетные захватчики вооружены Космическими дробовиками и Космическими шестиствольными пулеметами... Апофеоз креативного процесса — Космический электрод для «управления» крупным рогатым скотом, каковой Мэйс использует в качестве инструмента причинения болезненных ощущений. Галактические сектора носят экзотические названия Новый Колорадо и Новый Айдахо. В Новом Айдахо вы можете найти астероид-шахту и астероид-ранчо, а в Новом Колорадо — Дэнвер, злачное место с Космическими шестами и Космическими стриптизершами. Дэнвер, кстати, тоже астероид.

Остается только развести руками... Когда некоторые желают производить эпическую фантастику, нехватка как материальных, так и ментальных ресурсов их не смущает ни на грамм.

Вес воды

Но на уровнях творится что-то непонятное. Во-первых, это самые просторные ящики, что мне только доводилось видеть в шутере от первого лица, разработанного под несколько платформ одновременно. Они огромны сверх всяких приличий. Хотя вообще-то смысловой нагрузки выдолбленные внутри астероидов пустоты не влачат. Из каждой годзиллоподобной локации есть только один крохотный лаз в следующую, который нам и следует отыскать, руководствуясь указаниями налобного компаса — дизайнерское убийство а-ля Jedi Knight... Но поглазеть на грандиозные и талантливо освещенные архитектурные конструкции всегда приятно — контраст с бесконечными коридорами из серого пластика, терроризировавшими нас на ранних этапах, получается мощнейший.

Во-вторых, в дежурной космической леталке на фоне плохо нарисованных планет и туманностей, открывающей и закрывающей каждый уровень, астероиды неожиданно облачены во вполне пристойный бамп-мэппинг, а все водоемы на уровнях переливаются пиксельными шейдерами. Высокие однако технологии. Разномастные блестки, отражения, широкий выбор подводных эффектов (надо лично наблюдать снизу эту игру фонарей на поверхности)... Из всех танцующих на воде отсветов разработчики больше налегают на кроваво-красный, и кульминация процедур — заплывы в резервуарах, наполненных кровью. Вы когда-нибудь созерцали по утру цистерну крови, украшенной пиксельными шейдерами? Впрочем, и самый обыкновенный бассейн на Космическом круизном теплоходе смотрится замечательно.

В-третьих и в-последних, нам дают подержаться руками абсолютно за все. Мы сами, стиснув два допотопного вида джойстика, пилотируем родной утюг, сами выводим его на гиперпространственный прыжок и целим на шлюз, своими ногами спускаемся по трапу и бродим по украшенной скверными голограммами базе, подыскивая клиентуру. Есть, конечно, ролики, но в них куются исключительно диалоги и некоторые неописуемые деяния (убийство пленных и совсем уж клинтиствудовские стрелковые упражнения по вздернутым высоко)... Да и то — персонажи заимели привычку в конце каждого мультфильма минуты две глубокомысленно таращиться друг на друга, очевидно, желая подчеркнуть значимость вышесказанного (даже если речь шла о неполадках в морозильнике Космического ранчо), так что монтировать фильм нам тоже приходится самим, налегая на волшебную клавишу skip cutscene. Все эти факторы разбавляют первое впечатление и умоляют признать Bounty

Hunter не трэшем, а всего лишь самой дешево выглядящей высокобюджетной игрой в истории человечества. По счастью, шутер ровно на пять уровней длиннее, чем нужно, и финал, в котором авторы припадают к до слез экономичному трюку, сделав расу Чужих малозаметными энергетическими фантомами, и их корабль — летящей сквозь черную дыру неоновой дискотекой, отбрасывает нас на исходные трэш-позиции. Поставить такой игре высокий рейтинг — значит испортить впечатление, правильно? Шизофренические космические вестерны должны быть ненавидимыми всеми без исключения критиками, пользоваться такого рода продукцией следует с чувством легкого стыда, а редкие фотографии местных бронтозавров, снежных обезьян и птеродактилей нужно хранить под подушкой и никому не показывать. Поэтому...

Вытеснение черным

Но то, что авторы взяли на себя труд проложить трубу непрерывного действия, вхождению в мир способствует необычайно. Один большой жирный плюс. Честно сказать, на середине я забыл про сохранения (которые, к слову, считаются в «Баунти-хантере» занятием постыдным и выдаются на манер брошенной в затылок бутылки на выходе из салуна) и скриншоты. Такого не происходило со времен Dark Forces и, может быть, первого Unreal. Я пригибался от каждого выстрела, лично продувал барабан револьвера перед перезарядкой, из чистого садизма забивал недругов скотопогонялкой, когда моих друзей убили на Свистуне. Друзья, будьте бдительны, оно засасывает, как пылесос... Можно ли не поддаться скромному обаянию техносектантов, у которых вместо лиц — мониторы, транслирующие смайлики? Целая плеяда не, мягко сказать, оригинальных, но запоминающихся врагов, не последнее место среди которых занимает обожаемый всеми девелоперами на свете ЯДОВИТЫЙ ПАУКЪ. Обыкновенная на вид ручная граната по нажатию на Большую Красную Кнопку изменяет саму себя с разрывной на парализующую. Вообще оружие далеко не так просто, как кажется. С кривой улыбочкой, мы закачиваем боезапас в исцарапанный, с облезшей кое-где краской Космический дробовик, а потом выпускаем по мишени весь магазин разом. И не стоит недооценивать двенадцатизарядный — это, вообще говоря, самая функциональная «двоечка» в FPS после Законодателя Судьи Дредда. Оно стреляет под водой — не лишне, когда тебя атакует стайка бешеных пираний (да! пираньи на астероиде!), оно тоже умеет пускать все двенадцать одним нажатием, так что способно спасти шкуру Мэйса практически в любой ситуации. Кстати,



Космические баталии (как и выслеживание дроидов) быстро приедаются. Главное — встать так, чтобы астероид загораживал корму, и спокойно бить пролетающие истребители ракетами.

Warthog еще предстоит объяснить нам, почему это под водой нельзя кидать гранаты...

Главный недостаток по вражеской части — даже не зачаточный ИИ (по крайней мере он умеет перекатываться, прикрываться силовым полем и громко кричать, теряя нас из виду), а то, что ко второй половине игры ресурсы иссекают. Хищная фауна на каждом астероиде одна и та же, а когда на предпоследнем этапе против Мэйса швыряют противников со второго, становится ясно, что производство Bounty Hunter наскочило на серьезный подводный камень. Кого угодно можно убить чем угодно — предпочтений и баланса нет (кроме спектральных Наблюдателей, которых все равно толком не убьешь даже из специального лучевого агрегата), и шестистволка становится универсальным переводчиком. Ее стрелковый ритм, к слову, чрезвычайно удачно накладывается на барабаны и припадочные переливы трубы (как бы вам сказать... Саундтреки к «Хищнику», «Чужим» и «Крепости» ссыпали в общий котел, перемешали и теперь выплескивают на нас) музсопровождения, а звук EAX лучше всего позиционирует в пространстве хвост летящих гильз.

Ну и, наверное, о сюжете. По мотивам истории «Баунти хантера» можно было снять неплохой судебный фильм: погибшее подразделение рейнджеров, практически все члены которого оказываются в той или иной степени живыми... Кто-то из них наймит Корпорации, кто-то — инопланетный предатель, кто-то опоздал на корабль и только и ждет шанса воскреснуть из мертвых и спасти героя в последний момент... Чистая «База «Клейтон». Нарочитость сюжетной концепции ломает нирвану едва ли не почище всего остального. В худшие секунды игры разработчики словно бы сидят в соседнем кресле и толкают нас локтем в бок: «Вот это очень по-голливудски, правда? А вот здесь мы здорово придумали?». В особо «киношных» моментах на экране почти различаешь гигантскую надпись «FADE TO BLACK».

Мнение об игре

«Забавно, что Генри Роллинз — актер, музыкант, комедиант и вообще творческая личность — озвучивает Мэйса спокойно и монотонно, так что из всех героев Мэйс Гриффин слышится наименее заинтересованным в происходящем. Сама игра спаяна из дюжины других FPS и тоже может похвастаться особой индивидуальностью: воруют», — заключает Райан Дэвис (Ryan Davis) с сайта GameSpot (www.gamespot.com). А рейтинг, между прочимм, 7,2 балла.



The Temple of Elemental Evil: A Classic Greyhawk Adventure

Туповатое усердие Troika Games («Make uber cool games») валит тайгу человеческих надежд на достойную ролевую игру новым Тунгусским метеоритом. Славянские корни налицо: чудесные идеи — базарная реализация. Наши в городе ангелов.

Самая аутентичная РПГ



интерес 3.7

- сложность букварная
- графика 4
- сюжет 1
- музыка 2,5
- звук 2,5
- управление 0,9

www.greyhawkgame.com

разработчик: Troika (www.troikagames.com)

издатель: Atari Interactive (www.atari.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 700 (рек. Pentium 4 1700+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), DirectX 9.0, 4x CD-ROM/DVD-ROM, 1,2 Гбайт на жестком диске.

Букварь и колбаса

Temple of Elemental Evil — это идея, которая стала шкафом. Напомним: идея — существо метафизическое, невесомое и легкомысленное, на платяной саркофаг непохожая даже с точки зрения мастеров пилатес. А уж они знают жизнь.

Александр Вершинин

Наша светлая РПГ-идея долго плескалась в новостных лучах славы, ее ласково поглаживали репортажи с выставок, а восходящие мечты публики, истомившейся по хорошей ролевой игре, утоляли ее голод. Но однажды, ближе к релизу, идея оптимистично порхала над большим городом и внезапно почувствовала странный зуд в лапках. Глядь: а вместо старых добрых хваталок — резные лакированные ножки! Воттена. Идея попыталась взмахнуть тяжелыми дубовыми дверцами, но они настойчиво предложили двигаться вниз. С ревом пикирующего бомбардировщика деревенеющая идея устремилась к земле, пытаясь отвести увесистый булыжник тела-комода подальше от голов мирных жителей. Но тщетно... Ей врезалось в память изумленное лицо человека, в последний момент поднявшего глаза и глянувшего навстречу неотвратимому. Она узнала его: это был читатель Game.EXE.

Коррупция невиновности

Знаете что? Пора признать наличие глубокой трещины, разделившей настольные и компьютерные ролевые. Баста, пипетки, CRPG — жанровый ломоть давно отрезанный, совершенно отдельный и независимый, а если этот факт вам не по душе, пожалуйста, мучайтесь с Temple of Elemental Evil (TOEE) и ее идейными последышами. Рассказывайте друзьям: мол, первую неделю очень дурно, копчик ноет, крутит двенадцатиперстную кишку, но потом свыкаешься, даже нравится после трех таблеток.

Причиной раскола в благородном семействе послужила графика: в какой-то момент изображение на экране стало более эффектным, чем выхлопы фантазии среднего жителя Земли, представляющего себе длинный темный коридор, освещенный факелами, в дальнем углу неясная тень, под ногами ловушка, налево пойдешь — клирика потеряешь. В эту незамысловатую волчью яму со всей дури и скопытилась гордая TOEE, чьи создатели

так гордились точностью трансляции бумажного саспенса в компьютерный. «Вы натыкаетесь на потайной ход и полчаса крадетесь по нему на ощупь.» Знаете, чем грозит такая фраза, легко артикулируемая D-мастером, потребителю честной трансляции из бумаг в электроны? Угу, в яблочко. Тридцать минут по совершенно пустому коридору. Извольте. Не скучно? Зато честно и в точном соответствии со строкой десятой, пятый параграф, страница 187 плейбука. TOEE поражает воображение спартанским содержанием желудка: пара деревушек, локальное Куликово поле, сторожевая башня, сама Злая Церква и кое-что под ней. Крохотные, с гулькин нос, добавочные локации не в счет. А массовый зритель уже прикипел к частой смене декораций, чтобы круглый год, из пустыни в джунгли через пещеры и барьерные рифы, самолетами-пароходами, туристом из окна омнибуса, фотоаппаратом щелк-щелк. Попса. Компьютерные РПГ — это энтертейнмент, настольные — хардкор. Хардкорные Микки-маусы бывают, но долго не живут.

Адаптация

Опять болванка! РПГ последних лет отказались от мысли делать увлекательно, оставляя эту задачу на покатых плечах игровой братии. «Если тебе интересно во мне копаться, то и ладно, а напрягать себя сюжетно или атмосферно я не желаю. С лубовью, твоя Ырпэгэ.» Накрутить сюжетной ваты можно было бы хоть на заборы двух деревушек, одной хорошей, другой плохой: разбой и рейды, диверсии и воровство морквы, Монтекки и Капулетти, батрацкие войны, Степан Разин... Ха! Единственная (!) жалкая попытка разыграть театральную сценку предпринимается в начале игры — и все. Моноспектакль с участием одинокого подспиртованного пейзанина длится не больше минуты и провоцирует зауряднейший диалог. На том сценаристы умываются, их совесть чиста. Все остальные NPC либо обращаются к героям с диалоговой коробкой в зубах, едва кто-то оказывается поблизости, либо, замерев

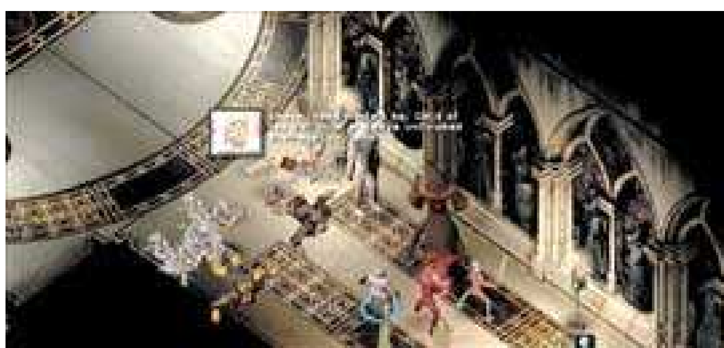


Домашний Сталинград, или В ваш дом забрела парочка грабителей. Шестерым остается брать семнадцать только умением.

соляными изваяниями, пассивно ждут обращения... Хотя, постойте! Второй серьезный режиссерский опыт игроделателей выливается во внезапное камео местного пантеона небожителей: когда один божок решает побоксировать с вашими питомцами, материализовавшийся второй сурово пеняет обормоту и уводит на собеседование обратно в небесную канцелярию. Еще немного, и оправдается ненулевой бал в графе «сюжет», ведь для статистики можно вспомнить о том, как молят о пощаде или альтернативной развязке дуэли некоторые штучные монстры. Куцые деревенские квесты оставляют самого восторженного зрителя холодно индифферентным, прочая публика начинает сонно почмокивать уже со второй строчки задания. Рекрутировать семью ассенизаторов в секту культистов? Расследовать причины падежа скота (ультрапопулярная, кстати, мулька у сценаристов-ролевиков)? Достать зерно для церкви? Писаки не перетрудились. Ни одна из коллизий не раскручивается в захватывающее приключение, все как одна сводятся к обмену репликами с парой-тройкой местных NPC-упырей и обретению пометки «Заверено» в специально припасенном паспорте для квестов. Глобальной сюжетной линии нет вообще. Наконец-то! Давно мешала. Каждая партия, в зависимости от alignment, появляется в TOEE со своим маленьким блицкригом: опытная .EXE-команда, например, явилась разыскивать гипотетический клад. Заодно зачистили местность, да. Злобным персонажам подфартило ощутимо больше: у них единственных в жилах не жидкость для полоскания зубов, а что-то похожее на кровь. Neutral Evil-партия отмечает начало путешествия поджогом церкви и направляется в окрестности TOEE в надежде со вкусом продолжить вечеринку. Активисты Chaotic Neutral вообще пускают под нож целую деревушку и уходя «с удовлетворением окидывают взором сцену бойни». На этой бы струне и отыграть всю рапсодию! Но авторского рвения еле хватило на пролог. Случаи, когда только что освобожденным пленникам можно скормить заведомо неправильные координаты выхода из подземелья — «дабы они заблудились и подохли», встречаются в диалоговых



Лед и пламя. Гигант Скорп отдувается за весь коллектив при минимальной поддержке мага.



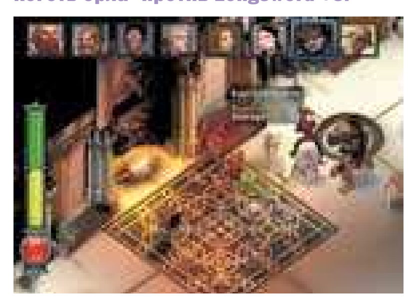
Небесный белорус спасает группу приключенцев от небесного Майка Тайсона.

джунглях не чаще блондинок без корней.

Синтипоп

Клеймо «little big adventure» идет TOEE как нельзя лучше. Игровых карт мало, но они большие. Четыре подземных этажа Хаты Зла — много или мало? Наистраннейший dungeon crawling: хаотичный муравейник совершенно пустых коридоров. Отсутствуют даже ловушки, бич божий. Сожаление об их недостатке симптоматично, вы не находите? Рисуйте характерный час из жизни злопроходца: пять километров ровного, ничем не прерываемого бега, поворот за поворотом. Случайно отворенная дверь вдруг обнаруживает тридцать пять стоящих навытяжку монстров, исход схлестывания напрямую зависит от наличия заклинания fireball в памяти мага. В сочетании с классической тактикой «Дверной проем всевластья» каждая свалка превращается в методичное истребление превосходящих сил противника до полной, окончательной и бесповоротной, победы. Самый шик: fireball показывает радиус покрытия и нумерует захваченные цели, как зенитно-ракетный комплекс «Тополь-М». Самый бесполезный шик — когда все пять «снарядов» magic missile можно поштучно распределить между врагами. Пользы для фронтовика никакой, зато сколько радости. Девелоперы каким-то образом догадались (кто-то подсказал из зала?), что несколько десятков монстров поодиночке будут передвигаться излишне медленно, баталии затянутся на годы. Поэтому, окажись в очереди на ход несколько гадов подряд, ходят совместно, как атакующие фронтом белогвардейцы. Все специальные удары «танков» — Attack of opportunity, Cleave и компания — отрабатываются без участия игрока. Наблюдать за продирающимся сквозь шпицрутенов строй оппортунистических атак негодяем отрадно: каждый добрый партиец повернется и освидетельствует спину излишне активного монстра честным пинком. А слезы умиления — это Great Cleave. Вояка вдруг отмеривает не один запрошенный ставкой, а два или три куртуазных удара, делает вертушки, орет, как псих ненормальный, режет, как циркулярка. Кровь по всей комнате. Шмяк, шмяк, шмяк. Три мертвых гада!

В какой-то момент партия натыкается на фирменный женский полк, бойцы которого обучены премудростям восточных единоборств. На фотографии: девушка демонстрирует стойку «Суперкоготь орла» против Longsword +3.



Дорогая Антонина Николавна!..

Детства у игры не было. Нормального бета-юниорства, с красноглазыми тестерами, баг-листами и прочей пубертатной романтикой. В люди TOEE отправилась аз есмь, каким слепил боженька. Руки демиурга в тот момент оказались преоккупированы некими кровососущими (Vampire: The Masquerade — Bloodlines), результат печален. Сон бета-тестера порождает чудовищ вроде интерфейса Temple of Elemental Evil, богомерзкого тошнотворного горлум-горлума. Интерфейс почти не говорит и передвигается на четырех лапах, еле шевелит картой, предварительно изрядно похрустев жестким диском, путается в собственных «умных» курсорах. Дядя Интерфейс не проводит различий между умершими и ныне живущими, благодаря чему в пылу крепкой разборки маги вытрясают заклинания на безразличные головы давно почивших, а лучники по ошибке превращают поверженные тушки в гротескные пародии на ежей. «Простите, сударь! — обращается паладин к варвару. — Эта стена мешает моему божеству-покровителю направить меч в сердце врага.» Проекция изометрическая, карта не вращается, а под стеной, колонной или другим предметом изящной архитектурной словесности дядька Интерфейс прицеливаться не желает: «Ничего не вижу. Амба, хлопчики». Движок, сосед Интерфейса по вытрезвителю, обожает складывать «случайных» монстров в стены, деревья и прочие детали интерьера. Экая козьмапрутковщина! Тот же Движок неожиданным образом ратифицирует кнопку «Formations», уподобляя ее стрелке компаса, сами-знаете-куда устремленной. Формацию невозможно развернуть по направлению движения партии, чтобы «танки» действительно прикрывали «артиллерию», — построение всегда смотрит на чертов север. Порождаемые сном на открытом воздухе монстры, кстати, тоже всегда появляются с севера. Наконец, редакция Game.EXE подозревает Движок и Интерфейс в масонском заговоре: подлецы зажилили ползунок гамма-корректировки и не отдают. Выкручивание рук монитору удовлетворения не приносит, приходится накрывать пледом компьютер и буйну голову — в целях сохранения светомаскировки. Детство, здравствуй опять!

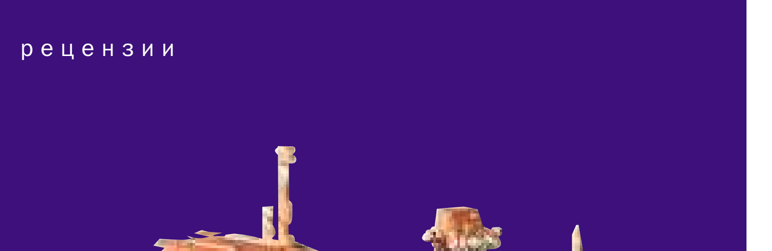
Grand finale

В Хижине Зла скудно и скучно. Некоторое воодушевление приносит штучная дуэль с чудовищным желатиновым кубом («Колхозные войны: Угроза с кухни») и приобретение совершенно ручного горногиганта по имени Scorpp. Скорп быть хороший, Скорп надевать лучший кольчуга, брать самый острый меч и идти рубить дрова. Когда armor class у Скорп переваливать за отметку «45», всем становиться удобно. Скорп шинковать в труху гадов на другом конце карты, остальная партия погубить все банки тушенки, выпить весь спирт и теперь спать. Скорп вернуться и начисто вылизать посуду...

Ну почему, почему бы разгильдяям из Troika не сделать хитовую РПГ о приключениях hill giant'a? Был бы номер.



Златогорье 2
• обширный игровой мир: более 200 уникальных локаций;
• три огромных страны, каждая со своей историей и традициями;
• более 400 колоритных персонажей, различно настроенных по отношению к главному герою;
• множество разнообразных предметов экипировки, оружия и доспехов;
• интерактивный игровой мир, предоставляющий возможности взаимодействия с игровыми объектами;
• визуализация предметов экипировки героя в игровых сценах;
• новый игровой движок под названием AGE Engine;
• возможность управления партией;
• усовершенствованный алгоритм поведения противников;
• тактические элементы сражений: наличие прицельных ударов, возможность быстрой замены оружия, различные способы построения участников боя.
defender
ПРОВОДИТ НОВУЮ СУПЕР АКЦИЮ
ВНИМАНИЕ !!!
ЛУЧШИЕ УСТРОЙСТВА ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ
Оптическая мышь Defender Ergo Office 2220, PS/2, 5 кнопок + 1 колесо-кнопка
специальная игровая клавиатура Defender Gaming Новейшая разработка!
РЕКОМЕНДОВАНО РУССОБИТ-М
РАЗЫГРЫВАЮТСЯ ИГРОВЫЕ МАНИПУЛЯТОРЫ defender
подробности - на упаковках игры.
defender
www.defender.ru
BURUT
© 2003 Burut. All rights reserved. © 2003"Руссобит Паблишинг"
Издатель «Руссобит Паблишинг». Все права защищены. Изготовлено в России.
г. Сергиев Посад , Московское шоссе, д.2 Отдел продаж т:(095)212-44-51, 212-01-81, 212-27-61
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90; e-mail: office@russobit-m.ru,
Адрес в интернете: www.russobit-m.ru
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU





Homeworld 2

После долгого отсутствия Первый возвращается на космо-Олимп. Теперь он Второй, но все равно Первый.



интерес 4.5

- сложность средняя
- графика 4,8
- сюжет 5
- музыка 4,5
- звук 4
- управление 4,5

www.homeworld2.com
разработчик: Relic Entertainment (www.relic.com)
издатель: Sierra Entertainment (www.sierra.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 833 (рек. Pentium 4 1400), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), 3D-ускоритель с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 9.0+, 8x CD-ROM, 1,2 Гбайт на жестком диске.

Трава у дома

Астрономия учит нас, что в космосе не распространяется звук, отсутствуют психоделические иллюминации, а плотные тела с размерами, превышающими 1 км в диаметре, встречаются в количестве одна штука на 50 млн. кубокилометров. Одним словом, дьявольски скучно, и вообще делать там нечего — если вы, конечно, не яйцеголовый орбитальный засланец, изучающий особенности размножения дрозофил в невесомости.

Александр Металлургический

В индустрии развлечений от настоящего космоса одни убытки. Это писать правдивые небылицы про настоящих космических захватчиков выгодно и легко — знай себе, сочиняй, а читатель сам уже и спецэффекты додумает, и сюжетные несуразности в процессе перелистывания страниц благополучно позабудет. А что делать с кинофильмами? Там же все как на ладони: на фантазию не сошлешься — вместо мозга работает глазной нерв, на короткую память надеяться тоже бесполезно — сколько ни отвлекай зрителя попкорном, все равно запомнит двухчасовой сюжет и найдет к чему придраться. Ума-то на придирки много не надо, того и гляди, примется вещать о неевклидовой геометрии пространства или заведет волынку про релятивистскую физику.

Осознав сей неприятный факт, ушлые кинодельцы организовали потрясающий по своей наглости заговор, в ходе которого попытались утаить от широкой общественности всю непривлекательность вселенских реалий и заканифолить зрителям остатки мозгов красивыми сказками про гигантские космические станции размером с Юпитер, оглушительные взрывы, зеленых человечков и прочую ересь, смешав ее для достоверности с общеизвестными фактами про то, что звезд много, а в космосе все равно



Интерфейс лаконичен и удобен в обращении, как собственная правая рука. Управление исследованиями и постройку юнитов можно успешно совмещать с разглядыванием военно-космических просторов.

темно. Зрители, слабые безвольные создания, с охотой уверовали во все киновыдумки, обозвали не проникшихся ортодоксальными занудами и засыпали главного заговорщика — Дж. Лукаса — «Оскарами» и «франклинами». Каноны жанра были заложены надежно: в течение долгих лет космос оставался черным, промеж звезд гулко бабахало, и все были счастливы.

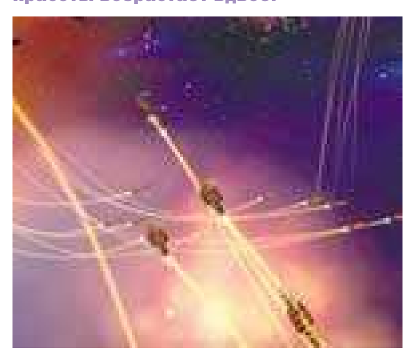
А потом в мировой entertainment внезапно прискакал Алекс Гарден верхом на футуристического вида коне по кличке Homeworld и показал, что межпланетные пазухи бывают огненно-полосатыми и таинственно мерцающими; изобразил, как из черной бездны вырываются яркие неоновые всполохи и превращают галактики в танцпол с безумной цветомузыкой; разрисовал вселенную пастельными красками и высветлил в ней все чернила. А мы что? Нам нравится, Алекс, мы еще более счастливы. Продолжай, пожалуйста, в том же духе. Мы тебе ни капельки не верим, потому что изучали скучную науку астрономию, но не признаемся в этом никому. Что еще перекрасишь, Алеша? Луну в зеленый цвет?

От Гардена, 2:1

Homeworld — игра неземного характера. Разложите по полочкам ее концепцию, расчлените на отдельные принципы — и получите стандартную RTS со сбором ресурсов, охраной базы и зачисткой территорий. Соберите независимые детали в единый механизм — обретете серотино-адреналиновый концентратор с трехмерной графикой. Как такое возможно? Спросите у Алеши — он проделывает с нами подобный фокус уже второй раз и знает верное сочетание действий, приводящих всех виртуальных космонавтов в состояние глубокой экзальтации.

Обжегшись на излишне новаторской Impossible Creatures, Гарден велит своей бригаде не делать более резких движений и не пугать прикормленную рыбу. Возвращение легендарного «банана» в родную галакти-

Эта цветомузыка будет вечной. Столкновение двух космофлотов всегда красиво, а если у кораблей проапгрейжены силовые щиты и пушки, степень красоты возрастает вдвое.





ку происходит под лозунгом «тех же щей, да туда же». Нельзя сказать, что перед нами — совсем уж калька с оригинального Homeworld, но очень хочется. Почтенный старец в теле младенца: новый движок вытворяет чудеса высшего пилотажа, используя вместо доски GeForce4, старый геймплей недоуменно таращится на незнакомые интерьеры и, тихо матерясь, мучительно вспоминает боевую молодость — совсем замучил проклятый склероз, за три года все перезабыл. Зрители чувствуют заминку и волнуются. Расслабьтесь — все будет хорошо.

От М-ского, 3:5

То, что в оригинале было великолепно, в сиквеле стало еще лучше. Да, такое изредка бывает. Легкая корректура в области безупречного интерфейса, сами собой напрашивающиеся реформации панелей управления — и мы забываем про ручные ЦУ. Следующим шагом станет имплантирование мышиного разъема прямо в мозг.

Классический бананообразный mothership в компании с крейсером отмечают отход в мир иной вражеского флагмана. А ведь еще бы пара секунд — и негодяй скрылся бы в гиперпространстве.



Малые корабли строятся/управляются не поштучно, а мелкооптовыми партиями — звеньями по пять штук, избавляя нас от лишних кликов. Во время неприятельской атаки все близрасположенные подчиненные бросаются на подмогу собратьям самостоятельно, позволяя родному адмиралу не отрываться от изучения межзвездных лоций. Радует всецело и позволяет наслаждаться собой. Подпитка свежими системными ресурсами — словно витаминизированная биодобавка, заставляет движок бодриться, рассыпать глазами снопы искр и обидно пинать киноиндустрию: смотри, как мы вас, а? Чтобы прочувствовать всю эпику космических раздоров с участием многокилометровых стальных титанов, достаточно лишь поучаствовать в мультисклоке. Для получения положительных эмоций не обязательно перерабатывать супостатов на консервы — хватит глаз и ушей, направленных в нужную сторону: вражеский mothership в силу своих немалых размеров появляется на экране задолго до того, как вы подберетесь к нему для атаки. Очень впечатляющий факт. Кто сказал, что размер не имеет значения?..

Недоумение вызывает лишь однопользовательская кампания — разочаровывающе короткая и неприятно камеоизированная (или как это по-русски?). Новая история имеет слишком много параллелей и идентичных кусков с ветхим заветом космобродяг — что наводит на нехорошие мысли. Как ни печально, штатный Хайнлайн Relic деградировал в плодовитого Лукьяненку, строчащего незамысловатые повести на базе других своих незамысловатых повестей, написанных по мотивам... В общем, вы поняли. Без откровений. Ну и, наконец, показали зачем-то живого хигарианина. Чесслово, лучше бы не.

От лукавого

Перед нами оно — родное, любимое, не стареющее и не портящееся со временем. Вечное. Второй Homeworld, несмотря на самоповторы... вернее, благодаря самоповторам — отличная игра, уже не первая и далеко не единственная в своем роде, но по-прежнему фантастически красивая, до ужаса привязчивая, где надо — изобильная, где положено — лаконичная. Золотое сечение, обеспечившее успех серии, выверено до миллиметра, мельчайшие заусенцы нежно сглажены, несуществующие пылинки стерты дорогой шелковой материей. Корпус идола излучает ровный мягкий свет. Прихожане шлифуют постамент лбами. И только загадки... загадки стало меньше.

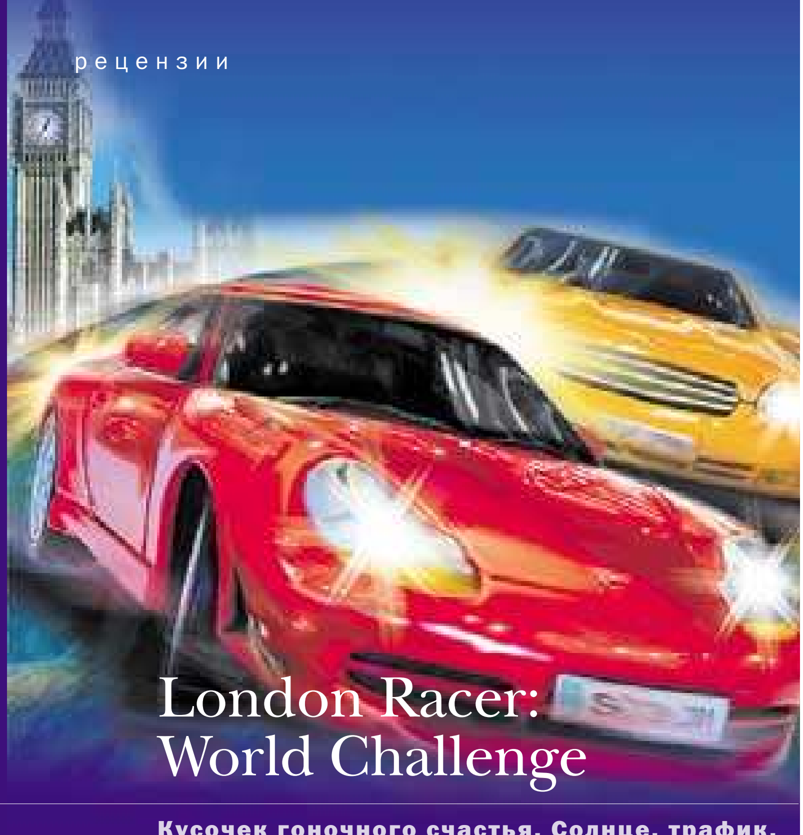
Вместе с устранением отдельных околосюжетных неясностей из хигариан выветрились частицы неземного волшебства. Поигрывая в первую часть, мы, признаться, не особенно задумывались, чья история разворачивается перед нами — людей или большеголовых карликов с огромными глазами. Наблюдая за исчезающим в плазменной вспышке вражеским фрегатом, мы радовались и представляли, как, должно быть, ликуют разумные жуки — пощелкивают жвалами и шевелят надкрыльями, хотя на самом-то деле совершенно не представляли, кем же являются герои космооперы. В этой неопределенности было известное очарование и притягательность, которые мы, увы, утратили. Правда оказалась слишком банальной.

Будь проклята откровенность. Оставьте нелепые поиски малополезных истин — иногда легенды занимают слишком важное место в жизни.

P.S. Почему, несмотря на, «Наш выбор»? Это необъяснимо — it's magic.

Мнения об игре

«Чертовски хорошая игра. Не стоит ожидать от HW2 прорывов в геймплее — Relic не собиралась затевать очередную революцию: всего лишь улучшив имеющуюся формулу, авторы получили на выходе еще одно успешное детище», — ведет репортаж из кузницы штампованных шедевров сотрудник сайта IGN (www.ign.com) Дэн Адамс (Dan Adams) и вручает игре 9 баллов.



Кусочек гоночного счастья. Солнце, трафик, трамплины — невысокобюджетно, но качественно. Настолько же просто, насколько и хорошо сделанная аркада, достойная, вообще говоря, четырех целых сорока четырех сотых.

Гоночная аркада



интерес 4.4

- сложность средняя
- графика 3,3
- сюжет 1
- музыка 3
- звук 3
- управление 3,7

www.davilex.com/products/londonracer

разработчик Davilex (www.davilex.com)

издатель: Davilex (www.davilex.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 500 (рек. Pentium III 800), 128 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 9.0, 4x CD-ROM, 400 Мбайт на жестком диске.

В движении

Отношение человека к London Racer: World Challenge ужасно. Вот черты архиврага рода гомо сапиенс: изготовлено нидерландской фирмой «Давилекс», увязло в эволюционном развитии где-то между второй Need For Speed и третьей Test Drive и является седьмой водой на киселе жалкой серии с PS2.

Фраг Сибирский

Но люди из Хаутена (совсем недавно, к слову, бросившие себя на рельсы игроделания) творят что-то непредусмотренное. У предшественника World Challenge, милосердно забытого London Racer 2, в активе имелось шесть трасс, два населенных пункта (Лондон и Эдинбург) и дюжина автомобилей. Фи. В аркаду нынешнюю закачано в два раза более самоходных экипажей, шестнадцать городов и семьдесят шесть дорог... Ее четкая эстетика, простой и эффективный игровой принцип, тотальная управляемость даже со столь тупого инструмента, как клавиатура, и аддиктивный сплит-скрин иллюстрируют феноменальное: не в родословной, оказывается, дело. Хорошую игру на гоночном поприще можно изготовить и не имея корней в золотой эре 3DO и 386-х компьютеров. Смерти и мнению мирового сообщества вопреки получилась без четырех с половиной минут песня.

Полный привод

Буквально каждый кадр World Challenge вопит о нехватке ресурсов. Дизайнеры-аккуратисты налегают на простые контрастные цвета и строгие архитектурные формы. И на то, и на другое — не от хорошей жизни, а кое-где даже пришлось припасть к незримым стенам. Все поездки происходят при одной и той же погоде в одно и то же время суток (первый приступ сумерек) в целях максимальной эксплуатации единственного более-менее визуального эффекта: солнца, низко, наотмашь бьющего сквозь облака. Проблема с лицензированием решена радикально — автомобили не названы никак, а за узнаваемость контуров «Мини-купера» денег не берут. Мультиязычного радио с диджеями, звонками в студию и саундтреками записано по две минуты на станцию (и вновь — за смутно угадывающиеся в эфире сэмплы Элвиса платить не надобно).





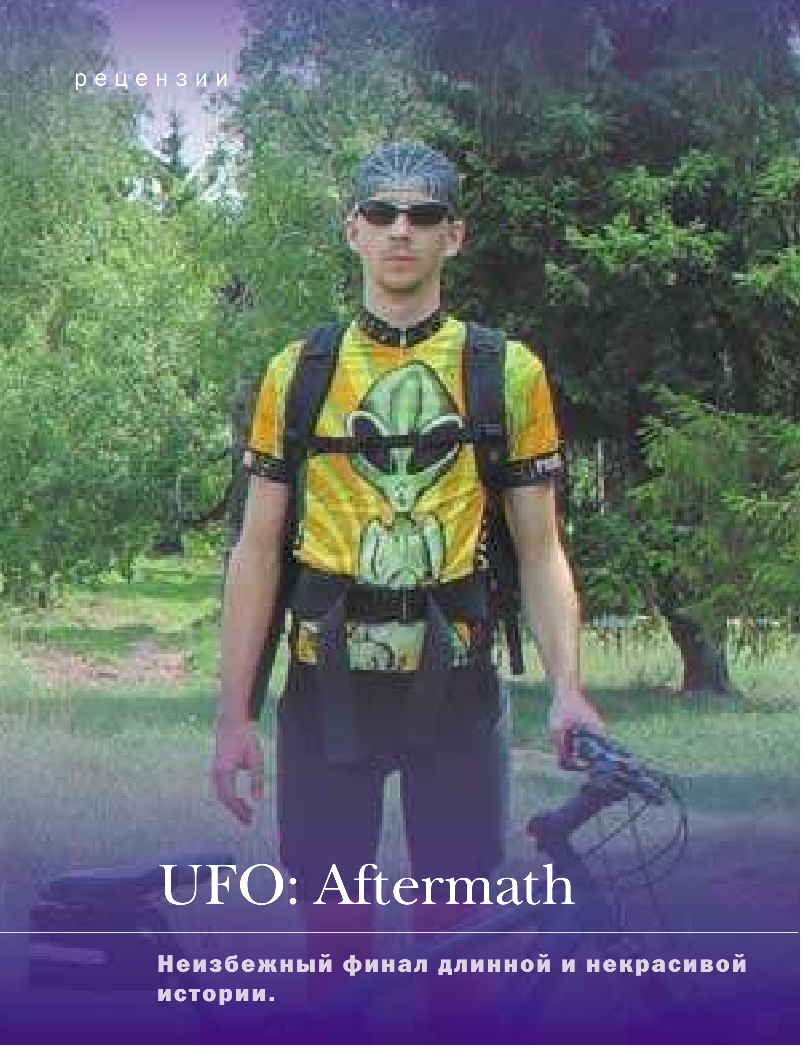
Все городские достопримечательности кажутся выполненными из мрамора, а города озарены потусторонним золотым сиянием, что придает происходящему мифологический характер. На месте «Мини-купера» мне мерещится колесница.

Хрупкие polizeien вышли у «Давилекса» злой карикатурой. Ну и правильно. Сколько можно ощущать себя негром в Лос-Анджелесе.

Зато получилась разительная альтернатива угрюмым уличным гонкам всяких «Полночных клубов» и «Редлайнов». Вместо каменных лабиринтов гетто и кварталов красных фонарей — светлые распахнутые дороги шириной с Атлантический океан, вылизанные европейские городки, различающиеся только флагами над ратушей, и одухотворенная американская деревня. Царит идеальный климат для гонок на велосипедах. Ручаюсь, вы никогда еще не созерцали настолько индифферентные Майами и Лос-Анджелес. Вместо урбанистических завываний гангста-рэпперов средней руки — звонкий рок-н-ролл и практически колыбельное кантри. И вместо позывов покопаться в двигательном отсеке или, того хлеще, самому подергать рычаг коробки передач — великая святая аркадность. Безымянные автомобильчики (красный, желтый, голубой и зеленый) таранят мусорные баки с себя размером, без потери скорости выкашивают целые поля фонарных столбов либо дорожных знаков и непринужденными прикосновениями ставят на уши двухэтажные автобусы. Единственная функция здешних копов — красиво взрываться, символизируя наш отпор тоталитарному общественному строю. Кричаще разукрашенные трамплины ждут своего трюкача. Тщательно расставленный трафик — конусы на пути слаломиста, повод для изящного маневра, локальные автоклубы даже не пытаются выстроить организованное сопротивление, место для маневра имеется всегда. Есть что ломать. Есть кого бояться. Есть на чем прыгать. Есть на ком вымещать фрустрацию. Что еще желать от жизни? Физики автомобилей?
Ну, ими без проблем удается управлять даже при игре плечо в плечо на старорежимной клавиатуре, не поддерживающей нажатия более двух кнопок одновременно. Еще вопросы?

Терминальное ускорение

Принцип трепетания над последним баллоном с закисью азота в World Challenge вывернут наизнанку. Здесь НЕ дают передышки клавише ускорения (озаглавленного как «нитротурбобустер») ни при каких обстоятельствах. Главное — мчать впереди всех и первым жать резиной условные обозначения, полнящие шкалу нитротурбобустера потенциалом. Неудачникам, сглатывающим вредные выхлопные газы, впрочем, тоже кое-чего достается — заветная символика как раз успевает восстановиться, позволяя не отстать совсем уж позорно. А вот в середине, где все либо уже поглощено, либо еще толком не реабилитировалось, приходится класть зубы на полку и демонстрировать мастерство вождения, вырезая углы. Разработчики позаботились и о приличном ИИ (незаурядное наличие которого признают даже самые ярые ненавистники серии), и о бустерных НЗ специально для игрока в весьма труднодоступных локациях. Элементарно? Похоже на ту безумную аркаду про летающие таксомоторы по «Пятому элементу»? Зато работает куда лучше спонтанно разбросанных чекпойнтов. Еще — приличная сложность состязания с ИИ (потерпите примерно до восьмого кубка) и временем, абсолютно неприличное счастье дуэли с человеком или хотя бы сравнительно гуманоидным инопланетянином (тактика: замедлиться и сцапать большую синюю «нитру». Или же обойтись драконом из легких голубеньких бустеров?), столкновения на сверхзвуковой скорости, позволяющие продержаться до восемнадцати витков в атмосфере. Да, врубив ускоритель в воздухе, автомобиль можно обратить в управляемую ракету!
В World Challenge мне нравится — по той или иной извращенной причине — практически все. И спонтанная смена темперамента трасс по шкале «улица — автобан — загородное шоссе», и движок с поддержкой четырех пристойно выглядящих автомобилей, и шизофренически зацикленное муззвукосопровождение, и титанический многопользовательский на две физиономии, и, конечно же, страдающие дефицитом внимания полицейские... Вот так взял бы и вручил Ламберту Вольтербиковичу Мюллеру (Lambert Wolterbeek Muller) и его команде памятный наградной знак... Но, думаю, человечеству хватит и одного архиврага.



UFO: Aftermath

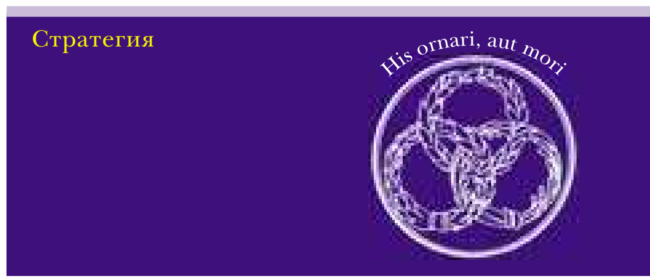
Неизбежный финал длинной и некрасивой истории.

Мистер Грей мертв

В мае 2004-го на орбиту Земли выйдет инопланетный космический корабль. Игнорируя попытки людей установить с ним связь, он выпустит в верхний слой атмосферы облако спор. Стремительно размножаясь, споры вскоре блокируют солнечный свет. Через семь дней темноты споры опустятся на поверхность планеты, убив все живое. Цивилизация, не способная защитить свои культурные ценности, не заслуживает другой доли.

Олег Хажинский

Стратегия



интерес 3,5

- сложность средняя
- графика 2,5
- сюжет 4,6
- музыка 4
- звук 2
- управление 4

www.ufo-aftermath.com

разработчик: ALTAR Interactive (www.altarinteractive.com)

издатель: Cenega (www.cenega.com)

Системные требования

Windows 98/2K/ME/XP, Pentium III 500 (рек. Pentium 4 2000), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), 3D-ускоритель с 32 Мбайт ОЗУ и поддержкой T&L (рек. GeForce4 Ti с 64 Мбайт ОЗУ), DirectX 8.1, 6x CD-ROM, 1,25 Гбайт на жестком диске.

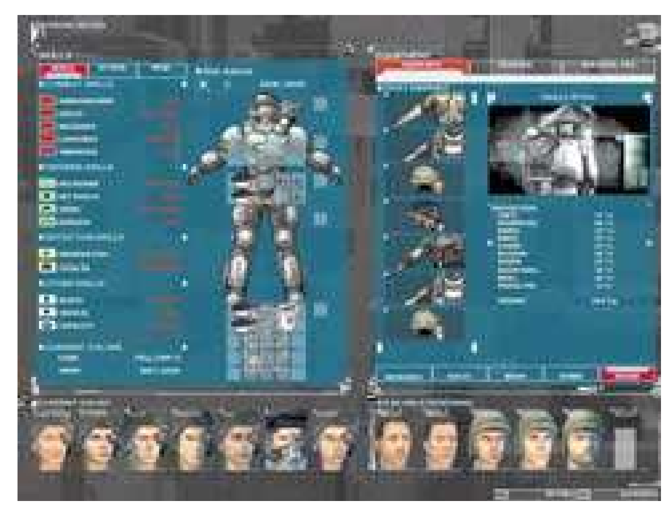
Духовному наследнику сериала X-COM мы уделили больше внимания, чем он того заслуживал, — пришло время расплаты. Плясать на костях некогда великой Империи не хочется, но придется — надо же чем-то оправдывать отведенные на потенциальный хит три полосы бесценной журнальной территории? Впрочем, повремените пока с похоронными настроениями. Игра UFO: Aftermath, еще задолго до выхода списанная нашими экспертами в утиль, сопротивляется изо всех сил — и сил этих на удивление много.

Неприятное знакомство

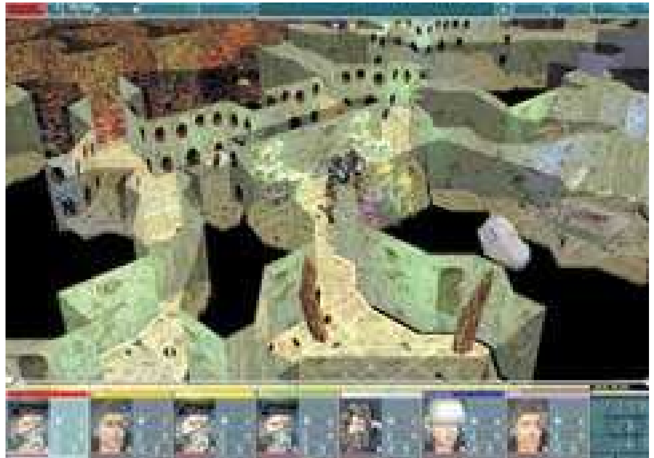
Первые минуты с Aftermath (отметим для порядка небанальный вступительный ролик) оставляют тягостное впечатление. С великой печалью мы обнаруживаем на теле игры — то тут, то там — сделанные синими чернилами отметины «ОТК. Второй сорт».

Нищета и тяжелая бытовая неустроенность Aftermath заметны невооруженным глазом. Беспомощное главное меню, неловкое, со спичечный коробок окно с текстом, который не хочется читать. Куцый, бесцветный уровень обучающей миссии, нестрашный инопланетный гость, нелепая стычка двух цивилизаций, запинающиеся скрипты. Поспешная, постыдная смерть, мертвые окна зданий, в которых никогда не

появится лицо существа с большими черными глазами, путаница с реквизитом... Стоит ли продолжать? Сбежав с середины урока, бросаемся в омут геоскейпа, уровень сложности hard, стартуем в Европе. Настроение чуть поднимается. Две базы, одна из которых будет заниматься производством всякой техники, другая — военная: здесь уже есть несколько агентов, разрешите мне называть их, по старой памяти, именно так. Отдельный экран для научных исследований — но что это? Ученые отказываются работать! Все верно, у нас нет пока научной базы. Нам нужно расширяться, захватывать новые территории. Вот и первая миссия. Вертолет уже несется в ночь, на борту три агента, вооруженные помповыми ружьями, автоматическими пистолетами «Узи» и гранатами. Волнуются ли они, отправляясь на первую встречу с Чужими? Я волнуюсь очень.



С развитием технологий разнообразие оружия и брони достигает катастрофических масштабов.



Внутри инопланетных кораблей темно, сыро и... очень узко. Земляне застревают в проходах, чертыхаются и жгут друг друга плазмой.

Мнения об игре

«К сожалению, в Aftermath нельзя забраться на возвышение, взрывать стены или входить в дома, как мы делали это раньше в играх серии X-COM. Поклонники сериала, должно быть, будут расстроены, потому что мы теряем здесь множество тактических возможностей. Стратегия в миссиях Aftermath очень проста: «Заметь врага и убей его до того, как он убил тебя», — справедливо жалуется некто Bossman (ComputerGames.ro), выставляя тем не менее игре 83 балла из 100.

«После первого получаса игры и дюжины миссий циничная усмешка на моем лице застыла неподвижной маской, превратившись в гримасу. Двенадцать часов спустя я все еще играл в Aftermath: без сна, с квадратными глазами, преступной диетой и серьезными нарушениями по части личной гигиены. Эти чертовы инопланетяне зацепили меня снова!» — с удивлением признается Марк Хилл (Mark Hill) из PC Zone (www.pczone.com) и ставит игре почти те же 82 балла.

Миссия в кустах

Волнения оказались напрасными: все проходит очень быстро и по-деловому. Вымерший во всех смыслах спальный район бывшей соцстраны (у ALTAR все города на одно лицо, и лицо это именно такое). Из-за угла, в абсолютной тишине, появляется инопланетянин. У него огромный горб, оскаленная пасть и тонкие ножки. Камера кружится вокруг гостя из другой галактики в тщетных попытках увеличить драматизм момента. Зря, нам совсем не страшно.
Мои агенты, по очереди и без всякого удивления, каждый на свой лад, отмечают появление гостя. В будущем они будут произносить те же самые фразы при встрече с неведомым. Ребята вскидывают ружья и открывают огонь. Цель миссии, как оказалось, «убить четырех инопланетян». Почему именно четырех — великая тайна, но по завершении операции нам разрешают вернуться на базу. Кое-кто набрал опыт и теперь может увеличить свои параметры. На глобусе пухнут две новые миссии.
Следующая вылазка случается в лесу. Со всех сторон, по кратчайшей траектории, валят твари. Рельефа нет. В руках у тонконогого уродца оказывается пистолетик-пукалка. Остальные грызут нас зубами. Камера от испуга забивается под



Биомасса, о которой мы писали в каждом номере начиная с 2001 года, выглядит, как теперь оказалось, вполне безобидно. На ней даже можно стоять.



Здесь принято говорить что-то в духе «родной глобус, как долго мы ждали твоего возвращения». Между тем глобус выглядит очень мрачно. По непонятным причинам он всегда обращен к нам неосвещенной стороной. Может быть, просто стесняется?

потолок, отказываясь показать стычку крупным планом, а игрока не оставляет чувство картонности происходящего. Несколько гранат, и мы снова победители. Простите, кто кого здесь захватывает?
Живая Aftermath выглядит несколько лучше, чем на картинках, но все также не производит ровно никакого впечатления. Движок серьезно устарел — о скелетной анимации, разрушении объектов и честной баллистике говорить не приходится. Даже первая игра в серии, не говоря уж об Apocalypse, умела больше, чем эта...
Городские здания стоят мертвыми коробками без окон и дверей. Лес сложен из палочек. Звук стрельбы, эффекты взрывов, анимация персонажей... — все не так, все не то. На фоне недавнего Silent Storm скромные графические возможности Aftermath выглядят натуральным преступлением против человечества.
Игроку требуется невероятная усидчивость и терпение, чтобы продержаться в игре более часа. Многие из вас не смогут стерпеть этот кошмар так долго, и ни один человек в мире, включая сотрудников ALTAR и продюсеров Cenega, не сможет их в этом обвинить. Авторы провалили начало, без всяких сомнений.

Сомкнем ряды

Там, где другие игры уже выходят на финишную, Aftermath только начинается. Как ни крути, мы имеем дело с потомком древнего знатного рода. Да, род этот обнищал, а потомок порядком запаршивел в скитаниях, но кроме тактических истязаний над игроком есть еще и стратегическая порция — которая вытягивает всю игру.
Весьма скоро у игрока оказывается достаточное количество баз, чтобы развернуть исследования и производство на полную катушку. Новые виды вооружения и брони (сначала обычное, человеческое, затем — гибридные версии, в финале — нечто невероятное) начинают заполнять складские помещения. Семьдесят с лишним средств уничтожения — шутка ли? Система характеристик персонажей придумана весьма затейливо, благодаря чему игрок вынужден три раза подумать, прежде чем вручить очередному новобранцу снайперскую винтовку или плазмаган.
Кого брать на очередное «дело»? Тоже большой вопрос. На миссию могут отправиться только семеро, в казармах валяют дурака (или тренируются!) значительно больше. Если нам предстоит город — нужны специалисты по ближнему бою. Если открытая местность — не помешают снайперы. Отдельная тема — «зачистка» сбитых инопланетных баз. К таким операциям приходится готовиться очень тщательно, и результат... чаще всего все равно бывает отрицательным. Игра становится все сложнее и сложнее. Ура?

Младенцы-оборотни

Если в первых миссиях роль избиваемых младенцев с успехом исполняли гости из прекрасного далека, то на середине игры людям становится совсем не сладко. Миссии валятся со всех сторон — уничтожение сбитых тарелок, вылазки в глубокий тыл оккупантов, спасение наших пилотов или захват инопланетных шишек для допроса, — игроку приходится выбирать только самое важное, поручая остальные задания другим командам, которые незримо действуют бок о бок с нашей.
Шаг за шагом мы приближаемся к разгадке великой тайны, о которой знают даже дети. Вот найдены уже архивы Area 51, а в них — информация о секретном проекте Dreamland Project. Вот прет со всех сторон биологическая инопланетная масса, вынуждая игрока превращать научные и инженерные базы в оружие против заразы. На улицах городов появляются твари в энергетическом арморе, с «рейлганами», ракетницами, летающие рыбы и крисалиды с недобро парализующими пушками.
Чужие прут изо всех щелей, и нам наконец приходится вспомнить слово «тактика». Команда перестает бегать толпой и делится на группы. Деревья, бочки, разрушенные машины и узкие коридоры — как нельзя кстати. Бестолковая, как думалось вначале, система «одновременных ходов» (нечто среднее между Combat Mission и Baldur's Gate) со временем оказывается в чем-то даже удобной. Жизнь постепенно налаживается...

Новые чужие

Если вы готовы мириться с невыразительным визуальным рядом, поверхностной физической моделью и нестрашными инопланетянами ради возможности открыть тайну Dreamland Project, пострелять из всех 72-х видов вооружения и в очередной раз надрать пришельцам бэксайд — смело бросайтесь в холодный огонь UFO: Aftermath.
Возможно, я слишком вжился в образ хранителя традиций. Стал максималистом или просто занудой — но меня атмосфера чешской версии UFO оставила совершенно равнодушным. Да, несмотря на бледную реализацию, в игре можно найти немалые глубины. Форумы игры переполнены людьми, не спящими вторую ночь кряду. Они утверждают, что дух X-COM не умер. Возможно, они просто не знают, что это такое. Ведь при виде настоящего пришельца иногда лучше молчать, чем говорить. ◘



Перехват летающих тарелок в UFO: Aftermath стал полностью беспилотным. Сиди и смотри.



Warhammer 40,000: Fire Warrior

Поклонники Warhammer 40K помышляют о коллективном суициде. Страшное разочарование для всех остальных.

Шутер по почти святым мотивам

Protegunt et destruunt

интерес 3.3

сложность	настраиваемая
графика	3,3
сюжет	2,5
музыка	3
звук	3,5
управление	4

www.firewarrior.com

разработчик: Kuju Entertainment (www.kuju.com)

издатель: THQ (www.thq.com)

Системные требования

Windows 98/2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium 4 1400), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), DirectX 8-совместимая видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ и аппаратной поддержкой T&L, DirectX 9.0, 4x CD-ROM, 1,5 Гбайт на жестком диске.

Дополнительная информация

Для игры требуется MS Internet Explorer 5.01+.

Экскурсовод в желтом

По наблюдениям заинтересованных коллег (а сам я ничего-ничего не помню), роковые сочетания букв «порт с приставки» и «одновременный выход игры на ПК и консолях» после Red Faction 2, Mace Griffin: Bounty Hunter и иже с ними развили в авторе этих строк следующую увлекательную реакцию:

Николай Давыдов

Я становлюсь в ближайший угол. Я медленно сползаю на пол. Я обхватываю голову руками, пытаясь спрятаться от невидимого врага. Я начинаю тихо, но гнусно-гнусно подвывать на одной ноте: «Нет, нет, нет...». Рефлекс. (Подтверждаем. Николай Юрьевич теряет человеческий облик и очень, очень, очень страдает. — **Прим. ред.**)

Дражайшие мои. Драгоценные. Ненаглядные. Давайте договоримся. Давайте заключим джентльменское соглашение. Мы (я. За других не отвечаю) перестанем публично клеймить позором ТАКИЕ игры, а вы перестанете их писать. Хотя бы публично. Только для домашнего использования. Вашей собакой. А? Потому что после столь чаемой, столь потенциально сладкой Fire Warrior, которую кроили по глубоко любимой вселенной, хочется одного: бессознательно встать, сползти, обхватить, подвывать. Несколько моделей Chaos Space Marines. Миленькие, это все, что вам удалось! А вот еще вопрос: как вы считаете, должна ли игра по столь визуально роскошной сущности, как Warhammer 40,000, быть зрелищной? Не вопрос? Тогда почему мы как последние идиоты вынуждены пялиться на кошмарные задники космоса и неба, убогие мутные текстуры, дешевые спецэффекты? Добавляет ли это вашей Fire Warrior и нашему общему Warhammer атмосферы, как считаете?..

No rest for the wicked

Сначала из автоматиков, дробовичков, лазерных винтовочек долбим Imperial Guardians и Storm Troopers; затем посредством штормболтеров и плазменных пушек отбиваемся от Space Marines; наконец, из плазменных горелок и рокет-ланчеров методично садим по возникающим из воздуха (в самом буквальном смысле) Chaos Space Marines. И все это линейно, по нарастаю-



Land Raider. Тяжелый десантный танк Ultramarines. В узких кругах — предмет культа.

Имперский Tech Priest. Тот самый, что кричит: «У меня сдает энергетический щит!» Отстреливается плазменным пистолетом, не отрываясь от Священного Писания.

щей, в вечно, к сожалению, живом банал-стиле «толще враг — крупнее пушка». Десяток идентичных пролетов, постоянные числом одинаковые враги, ждут всякий раз в одной и той же позе в одном и том же месте. Муторная «зачистка» как наказание. Да, в сложившейся FPS-ситуации от стереотипов никуда. Лечение между тем возможно, и одно из средств — постановка. Ну, вы знаете: эпического размаха батальные сцены. Прекрасное средство в подобных случаях. Тем более что дух и буква Warhammer 40K на это очень, очень толсто намекают. Подмигивают обоими глазами, делают зазывные жесты головой... Словом, претензия на «свистят снаряды, рвутся фугасы, и шальная пуля пронзает героя» очевидна, не так ли?
Не так. Разработчики глухи и слепы: четверо с одной стороны, пятеро — с другой, вялая стрельба для галочки. Мой Кайс дефилирует по центральной аллее, ловко уворачивается от случайных ракет и навскидку, одного за другим, кладет всех-всех-всех чужих прямо в лоб из снайперской винтовки. А потом разворачивается и кладет всех-всех-всех... своих тоже. После чего мелочно собирает патроны и пошлым павлином удаляется в заскриптованном направлении. А чего ему прятаться? Вот и камень в ИИ-огород: постоянный стрейф — это почти стопроцентный God Mod-чит, ведь враги еще не прошли в школе тему «Упреждение»! Достаточно не подходить близко к стенкам (избегая, таким образом, splash damage от ракет и гранат) и держаться открытых пространств. Каково? И это Warhammer...



«Переломный момент: предательство». 2003 г., 1024x768, 65 млн. цветов.

Death to the false Emperor!

Еще раз про ИИ! Предводители подразделений Imperial Guardians, именитые, казалось бы, военачальники и непревзойденные бойцы, едва завидев врага, сообщают о своей находке всему миру жутким визгом chain sword'а. После чего обычно маршируют по прямой, не

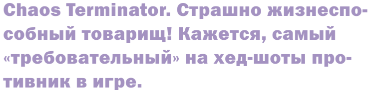


«Залипший» Chaos Space Marine. Его товарищи согласия на фотосъемку не давали, дурными голосами кричали что-то вроде «All Hell the Dark brings!» и шмаляли в папарацци из комби-болтеров.



Все воины Тау, как и сам Кайс, выглядят совершенно одинаково, и все выкрашены в желтое. На заднем плане — легендарные Leman Russ.

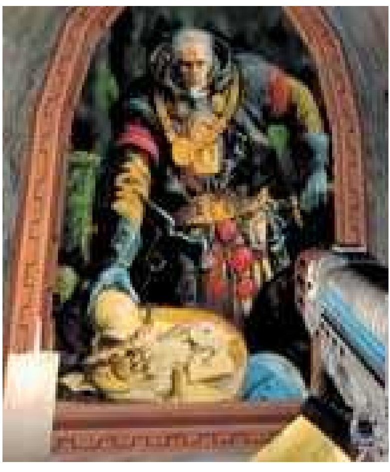



Chaos Terminator. Страшно жизнеспособный товарищ! Кажется, самый «требовательный» на хед-шоты противник в игре.

замечая ни отрезанной лазером руки, ни превратившегося в дуршлаг собственного тела. И мы простили бы эту нелепицу, случись авторам догадаться заблаговременно «накормить» болезных Космической Силы допингом. Или хотя бы нарисовать им энергетическую броню а-ля Tech Priest. Но нет. Из всей одежды на ребятках лишь парадный шерстяной костюм с эполетами, лихо заломленная «эсэсовская» фуражка и квадратная челюсть. Успокоить такого можно только половиной боекомплекта или метко брошенной гранатой.
В другом случае наши краскомы подбегают поближе и волчком кружатся на месте, изредка делая в вашу сторону выпады этим вот историческим, в рамках концепции Warhammer 40K, развитием идеи бензопилы. Зачастую они «залипают» на одном месте — ловят хвост, которого нет. Оцените удобства: можно пройти мимо!

Нажми на кнопку

Следующий вопрос в гулкую пустоту: доколе нам бегать по траншеям только в одну сторону (ведь все остальные проходы «завалило» скриптовыми взрывами)? «Вечно, вечно, вечно...» — отвечает эхо. Похоже на то: сей грустный дизайнерский прием подталкивания игрока доведен создателями Fire Warrior до совершенства. С другой стороны, несчастных нас периодически огорошивают вопросами вроде: «Ты не пропустил рычаг, открывающий заветную дверь?» Это чтобы не слишком разгонялись — геймплея-то часов на двадцать, не больше.
И уж совсем пошленько выглядит отсутствие сэйва. Вместо него — чекпойнты, на которые разбит каждый уровень; но они актуальны в течение одного «захода»: вышли из игры, перезагрузили машинку, зависли — переигрывайте этап сначала. Что и говорить, но в пределах даже не уровня, а чекпойнта, сложная драка под конец — совсем не редкость. И руки опускаются. И стройные ряды поклонников культовой вселенной редеют на 40 тыс. человек...
А между уровнями — статистика: количество выстрелов, процент попадания, время прохождения, общий рейтинг. Консольный тир, ей-


«Инквизитор Грюнвальд». 2003 г. Репродукция.

богу. Сделано это для того, чтобы можно было переигрывать «слабые» уровни, заработать рейтинг «А» и открыть наконец галерею «секретных» картинок. Выстрел в поклонников. Увы, мимо. Такое не переигрывают.

Не бей лежачего

Местами доходит до смешного. Когда в последний раз вы видели шутер, в котором нельзя покататься на танке, сея доброе и вечное? Ответ: да, нам, тем самым поклонникам, не дали покататься на культовом Leman Russ! Вот он стоит, пылится... Нам вообще мало чего доверили — гуляем по театральным запасникам, рассматриваем макеты и муляжи. Впрочем, вру: один раз я стрелял из стационарного пулемета, убил троих.
Но отдадим должное: чуть ли не единственной «новацией» игры стало ограничение на размер инвентории. Более двух видов оружия, помимо гранат, вам не унести — приходится напрягать мозги, считать патроны для любимчиков и подбирать «пушки» под наиболее часто встречающегося противника. Но напряжение это минимальное, поскольку оптимальное оружие вычисляется очень быстро.

Все то, что авторы тщатся преподнести как единую, уникальную и неповторимую атмосферу, в действительности то и дело рассыпается на части. Каждая из которых заставляет грустить...

Chapter not approved!

Помните анекдот про прапорщика, приказавшего взводу поднять танк, после чего, глядя на выпученные от натуги глаза солдатиков, с подковыркой произнесшего: «А черта вы хотели? 40 тонн!»? Тот же случай. Оторвать от земли глыбу этой игры неимоверно тяжело: для этого по меньшей мере надо было пропустить 90% всех шутеров за пару последних лет, не помнить зла, страдать тотальной амнезией, радоваться всему старому как новому... или же быть истовым поклонником, адептом, рабом Warhammer 40K (что, поверьте, тоже не очень помогает).
Сложись все иначе, вы читали бы здесь песнь о Любви. О космосе, миллионах колонизированных и захваченных Империей миров, о легендарном Космическом Десанте, пораженных Хаосом братьях, Некронах, Тиранидах, Тау, Орках, Эльдарах, Темных Эльдарах; о джетпаках, болт-пистолях, пауэр-фистах, шторм-болтерах; о Девастаторах, Дредноутах, Терминаторах, Облитераторах... Увы, все это, как и раньше, остается на долю игроков в настольный Warhammer. А здесь и сейчас — все то же, что и в последние лет пять, все то же, что и в миллионе прочих проходных «сюжетных шутеров», названия которых и не вспомнить.
А здесь уже нет любви, понимаете?

«Give me a hundred Space Marines.
Or failing that, give me a thousand other troops.»
Attributed to Rogal Dorn,
Primarch of the Imperial Fists.



«Златогорье-2» (Goldenland)

Лучше, чем первая попытка, но все еще недостаточно хорошо. Если эволюция не сбросит темп, где-то к четвертой-пятой серии получим настоящее.

Русская народная ролевая игра



интерес 3.0

- сложность средняя
- графика 3,5
- сюжет 4
- музыка 3,5
- звук 3
- управление 4

www.goldenland-rpg.com

разработчик: Burut CT (www.burut.ru)

издатель: «Руссобит-М» (www.russobit-m.ru)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 400 (рек. Pentium III 667), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), DirectX-совместимая видеокарта, DirectX 7.0+, 4x CD-ROM, 1,3 Гбайт на жестком диске.

Мухоморье

Русский фольклор очень поучителен. Жил-был, к примеру, Иван, большой любитель зоологии. Поддавшись на посулы, поцеловал он как-то раз малознакомую земноводную сомнительных моральных принципов и отхватил через это впоследствии многие неприятности на свою бестолковку. Мораль: опасайтесь подделок. Александр Металлургический

А сейчас я вам расскажу более другие сказки. Страшные правдивые сказки про российских разработчиков с дальнего нечерноземья, где медведи, ужравшись водки, бродят по улицам и играют на балалайках песни про перестройку. Ведь как оно бывает? К примеру, пообщается журналист с языкастым сценаристом и предполагает потом в предмете разговора наличие развесистых, что твоя клюква, диалогов. Или полистает ни в чем не повинный человек недобросовестные пресс-релизы и надеется потом наивно на трудолюбие разработчиков. А потом и журналист, и безвестный НвЧНПЧ, вдоволь налюбовавшись на... гм... как бы это поаккуратнее?.. на изделие #2 (под #1 у нас проходит Kreed), требуют дружно плевательницу. Грустная история, что и говорить. А мораль все та же: опасайтесь подделок.

Хотя нет, все было не так. Во глубине сибирских руд, почти по Пушкину, жили-были пропитанные национальным колоритом воронежские студенты, которые однажды захотели сделать Fallout, а у них получилось «Златогорье». Несколько озадаченные результатом, ребята сдаваться-отступать не пожелали и решили сделать еще один Fallout, а у них получилось... правильно, «Златогорье-2», что очень даже неплохо. Хуже было бы, если бы снова вышло «Златогорье».

Каменная чаша

Поначалу, когда все златогорское приданое единым махом выплескивается на органы чувств, мнишь себя этаким бодрым бойскаутом, выбравшимся на пикник в мосфильмовские павильоны. Художества на тему нетривиального сплава русского лубка и постъядерщины освежают и интригуют, берут за локоть и, хитро подмигивая изъеденным нуклидами глазом, влекут за собой: ну-кась, чего интересного покажу. И,

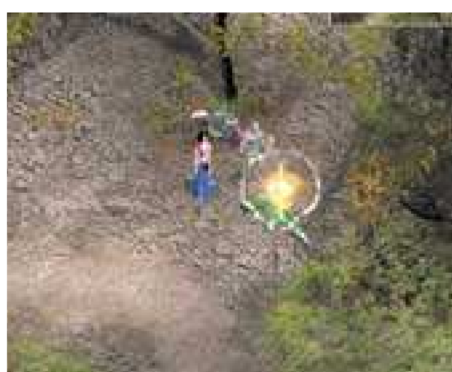
не поверите, показывает всякое неожиданное. Замечательно вырисованные, хотя и картонные, задники, испещренные мельчайшими деталями, бродящие по брусчатке местножители и прочий оживляж — все настраивает на добродушный, миролюбивый лад. При виде нетипично ухоженной деревенской курицы, окруженной полуторапиксельными цыплятами натурально хочется открыть в ближайшей заброшенной АЭС фермерское хозяйство, предварительно вытравив оттуда неприлично потрескивающую рентгенами нечисть, и радоваться жизни вместе с прочими былинными мутантами. В таких райских условиях процесс исследования первого города протекает и вовсе с первомайским настроением: жители рассыпают в воздухе колоритнейшие фразы, меткой поговоркой бьют не в бровь, а под дых, и всячески стремятся подчеркнуть собственную неповторимость. Послеатомное сумасшествие златогорских весей постоянно напоминает о себе и порой заставляет дивиться смешками — ну а что еще прикажете делать, наткнувшись в монологе сиволапого с виду оружейника на рассуждения об особенностях выпадения зерен цементита из кристаллов метеоритного железа или получив от сельского шарлатана незаслуженную похвалу за точную аппроксимацию миграции популяций волкодлаков? Не дав отдышаться от голововерчения по прянично-леденцовым окрестностям, не позволив прополоскать извилины от замысловатых пейзанских словоформ, со страшным грохотом на нас выкатывается следующий highlight игры — пошаговый бой, после аркадной свистопляски Lionheart кажущийся чуть ли не откровением от воронежских пластмассовых богов и даже заставляющий извлечь из недр подкорки пару-тройку стандартных тактических приемов.



Местный градоначальник явно симпатизирует коммунистам — видите, на стене висит портрет с отеческим прищуром?



«Люблю я пышное природы увяданье», — сказал классик. Мы с классиком согласиться никак не можем: не любим и все тут. Наш верный товарищ ходячий доспех, понимаете ли, ржавчиной покрывается.



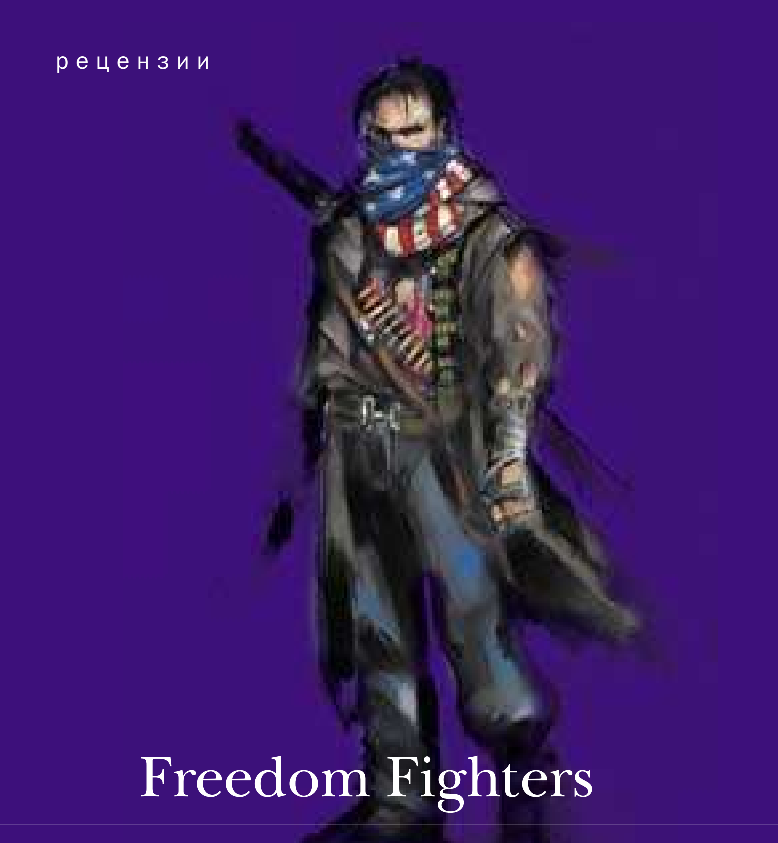
Очень пошаговый бой. В ходе разбирательств «чьи в лесу шишки» пало крупное поголовье разбойников.

В голове уже зреет крамольная мысль о частичной похожести «Златого горья» на наши коллективные иконы в лице Fallout и, страх сказать, Baldur's Gate...

Подделка

...однако через вполне определенный срок мишура и позолота, не выдержав активного оприходования, начинают расползаться под натруженными заскорузлыми пальцами рецензента-исследователя и на поверхности цветущего благолепия проступают доселе заретушированные мазки полотна. Чем дальше, тем сильнее маячат перед глазами неприятные масляные разводы вездесущей однояйцевости. Многочисленные задания оказываются точными и пресными кальками самих себя: лишенные изюминки «пойди-принеси» и «найди-разруби» из ненавязчивого развлечения скоропостижно превращаются в рутину, набивающую оскомину и не вызывающую положительных эмоций. Спустя несколько набранных уровней и обследованных поселков на приключенца неудержимо накатывает сначала недоумение, а затем и вовсе скука. Постоянная беготня по пересеченной местности сквозь тучные монстростада выматывает не хуже марафонского забега. Бегуны обуты в снегоступы, впереди — многокилометровая лесополоса, ощетинившаяся пеньками и корневищами. Вы уверены, что желаете поупражняться?

Во всем, конечно, виноваты житейские мелочи. Типичный недосмотр. Попытка усидеть сразу на двух табуретах была грубо оборвана вколоченными в сиденья ржавыми гвоздями: мерзавцы несимметрично впились в творческое седалище и повредили нервные центры, ответственные за артистизм и выдумку. Рука ваятеля дрогнула, резец вильнул вбок — и в скульптуре образовались нехорошие симметричные проямины. Каменная чаша у мастера получилась не ухватистой и вышла боком. Минутку, звонок на корпоративной линии... How is it possible, Boo? Параллельным потоком делали Unreal, а получилось еще одно «Златогорье»? Ну вот видите, уважаемые читатели, какой порочный круг образовался. Опасайтесь, конечно же.



Freedom Fighters

Суперигра! ГЕНИАЛЬНАЯ музыка, самый гладкий геймплей в истории IO Interactive, полная самоиронии сюжетная субстанция... К сожалению, обрывается все на самом интересном месте.

Экшен



интерес 4.6

сложность низкая
графика 4,8
сюжет 4,4
музыка 5
звук 4,6
управление 4,8

www.freedom.ea.com
разработчик: IO Interactive (www2.ioi.dk)
издатель: Electronic Arts (www.ea.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 500 (рек. Pentium III 800), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1, 6x CD-ROM, 670 Мбайт на жестком диске.

Бегущий человек

Я видел демо-версию Freedom Fighters (FF). Похоже было, что IO сделала шаг назад по сравнению с «Хитманами», — сценарий про поработивших Манхэттен коммунистов? консольная упрощенность всего? идиотизм сопротивленцев?.. На самом деле это шаг в сторону. Попытка к бегству.

Фраг Сибирский

Конечно, начинать разговор о шутере с его сюжета не принято. Но одним из главных достоинств FF является то, что истории в общепринятом смысле здесь нет. Если б она была — получился бы трэш. Кагэбэшника Бульбу не накрывают большим красным флагом, главный герой не спасает брата, не ведет толпу американских мачо на Советский Союз, а тихо и просто удаляется в снег Губернаторского острова с дамой сердца. На месте сюжета — патриотические речи, произносимые персонажами прямо в камеру в духе пропагандистских лент военных времен, вызывающие припадочный смех выпуски оккупационных новостей (с бегущей идеологической строкой!), «документальные» отрывки с мест... Все это никак особенно не соединено, но просто бесподобно озвучено и отснято (вот как надо делать cut-scenes на движке! Вот каких надо подбирать актеров! Отдыхает даже «Мафия»).
На идеологической бегущей строке с громадным облегчением понимаешь, что перед тобой все-таки перформанс. Шоу. Розыгрыш, тонкая стилизация на тему фильмов про Вторжение в Америку, новый Freedom Force. Браво. Молодцы. Ждем продолжения про арабов или триффидов.
Есть и другая вещь, поднимающая FF на высшие уровни бытия, обрекающая крепко сбитый шутер на безусловную шедевральность... Абсолютно. Гениальный. Саундтрек. Бог с ним, с венгерским радиохором, исполняющим кое-что и на русском. Какая заглавная тема от Будапештского симфонического! Какая электронная музмедитация под Вангелиса! Последняя превращает мрачное канализационное прибежище Сопротивления в эльфийский храм из «Властелина колец», клубящийся в столбе света мусор — в осенние листья, плесень в большой трубе — в самурайский сад. Благодаря музыке из сцены выступления героя (сантехника по первой профессии) перед народом получился «Гражданин Кейн».

Люди под лестницей

Уровни брутально прекрасны — дизайнеры IO Interactive сотворили из полуразрушенного Нью-Йорка Готэм, надломленное произведение искусства. Надо своими глазами видеть Губернаторский остров до и после. Из полицейского участка получился монумент тоталитарному режиму. Освеженная красными флагами надземка незабываема. Но черт с ними, с уровнями, даже такими лакированными и золотистыми. Какое тут действие! Боевой вертолет за окнами пентхауза. Толпа на Сорок второй, несет пылью, и ряды машин взрываются, как в фильме Брукхаймера. Эпическая битва за школьную баскетбольную площадку. Черная пародия на Metal Gear Solid 2 на Губернаторском: косой дождь, высоченные вышки с прожекторами и состарившийся в боях сантехник с закрытым лицом... Атака на телестанцию — точная копия финала They Live. Или все-таки The Running Man? Идеальный экшен. Вы поймете это задолго до Ледового побоища, которое вообще, без дураков, является лучшей боевой сценой в КИ после высадки Союзников в Нормандии. В шикарных декорациях бросаются умирать, паля из автоматов, добрых четыре десятка коммунистов и патриотов. Для полноты эффекта FF следует проходить на сложности «Демонстрант». Тогда под стволом вашего «Калашникова» будут гибнуть сотни грязных комми, ваши бойцы станут грудью падать на амбразуры, и если вы не видели бой прикладами под медленно кружащимся снежком и никогда не забивали босса до смерти бруском взрывчатки С-4, то в этой жизни вы не видели и



Никто не заставляет вырезать всех врагов на уровне. Не обязательно даже выполнять побочные задания. Видишь флаг? Вперед! Здесь как в регби — главное добежать.

не делали ничего. На более высоких уровнях сложности к красоте примешивается ненужная тактика, бои становятся позиционными, бесконечные «высунулся — выстрелил — спрятался» далеко не так впечатляющи, как противостояние стенка на стенку.

Управлять человечками очень удобно. В общем-то, управлять ими не нужно, но если вам вдруг захочется — пожалуйста. Всего три клавиши, но при этом удается разделить командный состав на защиту, полузащиту и нападение, и поднять роту на верную смерть, и наглухо окопаться, ощетинившись «стволами» и заняв все станковые пулеметы... ИИ вышколен. Его не замечаешь, как дворецкого в пятом поколении. На последних уровнях, в обертке из харизмы, совсем не следует тревожиться насчет разведки и кого куда послать. Сломя голову проскакиваем комнаты и предоставляем дышащей в затылок тяжеловооруженной ораве заботиться о перепуганных комми... Приз симпатий за лучший pathfinding.



Эту сцену Куросава назвал бы «битвой в доме сияющих плакатов». Запредельно. Из иного мира.

Острее всего преимущества командной системы над индивидуальной понимаешь, когда здоровенный русский в бронекостюме только что закончил подметать пол твоим бренным телом и нахамил, а ты, скорчившись за генератором и засаживая аптечку за аптечкой, тихонько бормочешь: «Вот сейчас двенадцать человек с автоматами прибегут, тогда и посмотрим, кто здесь «крыса»...»

И все?!

Все хорошие игры заканчиваются быстро. Freedom Fighters — очень хорошая, может быть, даже гениальная игра, которая заканчивается чрезвычайно быстро и, главное, совершенно неожиданно. Мы только разобрались, какие квадратики выжигать из карты вначале (вертолетные площадки! Сначала боевую, потом транспортную), а какие — немного погодя (несмотря на некоторую нелинейность, главного все равно так просто не откроют), освоились, вошли во вкус управления толпой, как вдруг неосмотрительно задрали над цитаделью четыре американских флага и победили. Еще! Внесите фишек! Не отдирайте от сукна!

Но сетовать трудно. Видно, что люди делали качественную вещь с огромным удовольствием. Такую сверхвысокую марку нельзя нести дольше десятка этапов, трудно держать в фокусе совершенный батальный узор, дальше начинаются водопад ледяного профессионализма и Enter the Matrix. Да еще непривычное для многих отсутствие сюжета (создается впечатление, что половина событий FF — замечательная импровизация. Кто там предал кого в высших коммунистических эшелонах? Еще раз?)... Лучше закончить, чем вымучивать. Freedom Fighters — произведение малой игровой формы, скорее повесть, нежели тонкий роман. Малая форма везде, кроме нашей индустрии, уважаема.

Не думайте: «она слишком коротка», думайте: «у IO Interactive, у которой, между прочим, блестящее будущее и помимо «Хитмана», хватило такта не занимать у меня лишнего времени». Кстати, IO, зачем делать опцию «однопользовательский режим», если у тебя еще нет многопользовательского?



IndyCar Series

Фантазии поклонника. Альбом с карточками для коллекционирования прилагается.



интерес 3.0

- сложность высокая
- графика 4
- сюжет нет
- музыка 3
- звук 4
- управление 4

www.codemasters.com/indycarseries
разработчик: Brain in a Jar (www.braininajar.co.uk)
издатель: Codemasters (www.codemasters.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 750 (рек. Pentium 4 1400+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 9.0, 6x CD-ROM, 1 Гбайт на жестком диске.

Неженские прелести

Создатели непременно хотели выпустить единственный в своем роде симулятор. Но что делать, если все виды гонок, за исключением разве что заездов на собачьих упряжках, уже неоднократно «оцифровывались»? Ах, ну да, есть же еще Indy Racing League!

Павел Ёлшин

Очевидцы делятся захватывающими впечатлениями: стотысячная толпа, пришедшая на очередной этап Indy Racing League, гектолитрами поглощает алкоголь, поголовно сквернословит, «балуется» незатейливым харасментом: компании невяжущих лыка самцов клеятся к каждой встречной-поперечной. При этом самой популярной методикой считается следующая: объект домогательств подпускается поближе, после чего ему дружно, громко, звонко кричат в самое ухо: «Show your tits!». А туда, глубоко вниз, где под трибунами мельтешат 33 машинки, можно и не смотреть — уж там-то женских прелестей точно не покажут.

Top gear

Периодически радиосвязь из боксов сообщает: «Жми вовсю!». Но на самом деле жать вовсю надо постоянно, и забудьте о тормозах — они тут без надобности. Передачи переключать тоже не обязательно. Они так подобраны, что на прямой максимум обеспечивает пятая передача, и она же под сброс газа поддерживает крейсерскую скорость в повороте. «Не слишком ли все просто?» — начинает подумывать игрок, ознакомившись с этими фундаментальными принципами Indy-мира на вводной лекции по мастерству пилотирования, но первое же практическое занятие может довести до истерики.

Вас просто забыли предупредить, что маневрировать и заходить в виражи нужно на скорости за 400 км/ч и физика болида, какие бы системы помощи вы ни включили, будет самой что ни на есть честной. А между тем на драйверских уроках никаких послаблений вроде «неуязвимости» нам не дается. От самых деликатных подруливаний на скоростной прямой машина бесконтрольно «плавает» в динамическом коридоре шириной в несколько метров, а за мгновенное касание бетонной стены мы расплачиваемся если и не сломанной подвеской, то уж точно резкой потерей разгона. Минимальное превышение предельной скорости пово-

рота бросает болид к отбойнику, и на коррекцию скольжения даются буквально сотые доли секунды: не успел — правый борт всмятку, и в лучшем случае возвращаешься в боксы на трех колесах. А когда с максимальной осторожностью наконец проходишь полное кольцо «Старой кирпичницы» без увечий, наставник выносит неумолимый вердикт: «Не уложился в 40,54 с — ни на что не годен!».



Traction Control способен погасить почти любой занос, но полагаться на это нет смысла — победы достигаются только безупречным вождением.

Овалон

По-новому приходится относиться к овальным трекам. В каждый нужно вдуматься, разгадать его смысл, найти в нем себя. Пусть многие из них знакомы нам по NASCAR, на болидах Indy, развивающих околосветовые скорости, как божий день ясно, что D-образный овал в Калифорнии и «триовал» в Кентукки — это и впрямь не одно и то же. Принципиальную роль играет и то, что треки так сильно отличаются по длине. Переходя из гигантского Индианаполиса на автодром-лилипут в Ричмонде (его длина ровно в три раза меньше), нужно тотально пересматривать все приемы вождения. И, пожалуй, стоит поаплодировать тому, что два неовальных NASCAR-кольца Infineon и Watkins Glen не включены в серию IndyCar. Нам хватит хитро вытянутого трека Gateway, в котором попарно объединены четыре виража различных радиусов и профилей! Когда после длительных тестовых заездов игрок, стиснув зубы и сжав баранку, начинает относительно уверенно держаться на правильной траектории и наступает пора помериться силами с противниками, выясняется, что езда в пелетоне совершенно невыносима. Так уж странно и нелогично работает самонастраивающийся ИИ (а ручного режима его регулировки не предусмотрено). Непосредственно по ходу гонки класс компьютерных противников может понизиться или вырасти, и в обоих случаях это пойдет лишь во вред игроку. Если пилот совершает ошибки, компьютер с ним не церемонится: соперники оттесняют его и мгновенно уносятся прочь. А вот когда отставший игрок в течение нескольких кругов демонстрирует стабильные результаты, ИИ в качестве поощрения придерживает пелетон. Да так сильно, что, опередив две-три машины в хвосте вереницы, мы непременно упремся в какой-нибудь тихоходный болид.



Даже при отключенных повреждениях все столкновения сопровождаются салютом из бутафорских обломков.



Авторы покаялись, что эффект «слипстрим» в игре гипертрофирован. Это должно обострить борьбу на трассе. Догоняющему и в самом деле легко спровоцировать рокировку.

Таблица для умножения

Хотя механизм этого симулятора толково спроектирован и в целом неплохо отлажен, работает он вхолостую. Невооруженным глазом видно, что никакого своего взгляда на гонки в Brain in a Jar нет. Англичане честно старались подчеркнуть основные отличия IndyCar-чемпионата от других первенств, но не увидели в нем ни куража, ни красоты. И даже добротная, умеренно детализованная картинка как будто специально выстраивалась без прикрас. Авторам очень хотелось поставить свое творение в один ряд со всеми «формулами» и «наскарами». Задача была простой: сделать все не хуже, чем у других. Но ведь игра, кроме того, должна стать близкой по духу тем, кто, собственно, и заполняет стотысячные трибуны. А значит, вовсе не любовь к автомобилям, не ощущение скорости, не головокружение острейшей борьбы на трассе нужно было воплотить на экране. Какая-то слишком светлая голова из Brain in a Jar взглянула на IndyCar глазами среднестатистического болельщика, и решение было найдено: к симулятору пришпандорили виртуальный альбом для хранения коллекционных карточек с фотографиями пилотов и трасс. Победил в гонке — получи карточку. Так-то.



«Рыцари за работой» (Once Upon A Knight)

Три игры по цене одной. Любая игра десять рублей.

Пейте, гады, молоко

«Не скрою, издательство Zuxxez мне глубоко симпатично фонетическим сходством с почти забытым производителем культовых hi-end-компонентов для горного велосипеда Zzyzx»... Написав это предложение, я провел более часа в поисках Интернет-сайта компании Zzyzx. Найти его не удалось. Ничего не поделаешь, давайте вернемся к Zuxxez.

Олег Хажинский

RTS/RPG



интерес



- сложность средняя
- графика 4,9
- сюжет 3,5
- музыка 4,4
- звук 4,3
- управление 4,5

www.knightshift.com

разработчик: Reality Pump Studios (www.realitypump.com)

издатели: Zuxxez (www.zuxxez.com), «Акелла» (www.akella.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 450 (рек. Pentium 4 1800), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ и поддержкой T&L (рек. 128 Мбайт), DirectX 8.1 (рек. DirectX 9.0+), 8x CD-ROM, 1,5 Гбайт на жестком диске.

Спорное со многих точек зрения название «Once upon a Knight» может вам ни о чем и не говорить, но о Knight Shift вы наверняка слышали. Средних масштабов долгострой от полюбившихся (и полюбивших нас сполна) создателей бесконечного сериала Earth 2150 к моменту рождения так и не определился со своей ориентацией — это одновременно и стратегия в реальном времени, и ролевая игра. Ровно посередине Сциллой и Харибдой с нелепым акинаком в руке застыл скифский мальчик по имени Мирек, которого в финальной версии все же переименовали в принца Джона. Это третья игра внутри первых двух — и все три требуют самого пристального внимания. Заметьте, деньги мне заплатят только за одну рецензию. Где справедливость?

Визуальное превосходство

С самых первых кадров «Рыцари за работой» (так будут погонять игру в России) подавляют зрителя обилием аудиовизуальной роскоши. Невозможно поверить, что перед нами модернизированный движок Earth 2150. Скорее всего, «Рыцари» являют собой демонстрацию сил нового мотора грядущей Earth 2151,5, и это не шутка. Парням из Reality Pump всегда удавалось добиться картинки чуть лучше, чем у других, но сегодня они превзошли себя.

С бешеным количеством кадров в секунду (Game.EXE не гарантирует подобного быстродействия на ваших ПК! — **Прим. ред.**) на экране материализуется частокол свежеоструганых бревен, образующий забор, ворота, подъемный мост и башни для лучников. За стенами крепости виднеет-

ся ров, заполненный проточной речной водой, за волнующейся поверхностью которой можно каким-то непостижимым образом разглядеть и ползущие облака, и детали песчаного дна, и даже юрких рыбех. Внутри огороженной территории потрясенный зритель видит богато текстурированных крестьян, воинов, парящую в воздухе немолодых лет женщину на метле и множество травоядных животных типа «корова».
Да, вот еще: зажав правую кнопку мыши, всю эту красоту без всякого замешательства можно повернуть в любую сторону, удалить, приблизить... о, что за чудный движок, до чего ладно смастерен! Замечу сразу, что первоначальный восторг при виде триумфального шествия высоких технологий будет сопровождать вас и дальше — из павших воинов светящейся тенью отлетят смешные души, маг огнеными шарами расцветит глухомань сказочного леса, а идущий по-над речкой шатким мостом принц Джон... уверен, вы непременно крутанете камеру пару раз, выбирая самый удачный фоторакурс. А мы вот так устроим — на фоне молодых берез. И больше ни слова об этом.

«Рыцари» с первых минут напрягают все возможные мускулы: отражения камышей на волнующейся поверхности реки, проливной дождь, мятущееся на ветру пламя факелов, дикий принц и прекрасные звери.



Наевшись синих грибов, что растут в местных лесах, дети и принц сели у реки, наблюдая за движением облаков. Органы управления отключились минут на двадцать.

Ролевая недостаточность

Прямо из главного меню игрока вынуждают определиться, каких именно «Рыцарей за работой» он хочет видеть. Ролевые «рыцари» — продукт, явно собранный из отходов стратегического производства. Вместо дивной истории и богатого обертонами баритона «рассказчика» мы, как тортом в лицо, получаем меню выбора «карты». Приключения здесь предлагаются в виде отдельных «модулей», почти как в NWN. Ролевая система не очень убедительна. У выбранного волшебника параметр «выносливость» равен 100, а магическая сила — 10. На развитие личностных качеств выдаются пять очков. Спрашивается, куда их вкладывать? Экран inventory у бывалых охотников за приключениями вызовет слезы — на персонаже мо-



Бревенчатые стены, охраняемые ворота и дозорные башни с лучниками существенно осложняют жизнь любителям блицкригов. Лишь ведьмы на метлах способны преодолеть высокие преграды — без особого, впрочем, толку.

Коровники и хижины в предельно допустимых количествах — оплот экономической и военной мощи современной деревни. Только обеспечив страну достаточным количеством молока, думайте об экспансии.



Мнение об игре

«Если бы разработчики сфокусировали свои усилия исключительно на RTS-кампаниях и оставили бы RPG за бортом, мы получили бы игру совсем другого уровня. К сожалению, «Рыцари» размазали себя слишком тонким слоем, оставив неудовлетворенными и поклонников стратегий, и ролеманов», — диктует приговор Том Макнамара (Tom McNamara), сайт IGN PC (http://pc.ign.com), недрогнувшей рукой ставя игре 6,2 балла. Посетители сайта, однако, думают иначе (8,2/10).





Тропы сказочной страны выложены брусчаткой, опасные места огорожены заборами, а указатели не дадут сбиться с пути. Иногда герой начинает чувствовать себя натуральным трамваем.

жет быть не более четырех предметов, а в его котомке никак не поместятся больше восьми вещей. Герой, получив недвусмысленные указания насчет своих дальнейших действий (точка на карте едва ли не мигает на «радаре»), бредет по аккуратным тропинкам, расправляется с дикими животными, чешет язык с ключевыми персонажами и собирает про запас мерцающие синим цветом грибы — от них здоровье становится крепче, а приключения — интереснее.
Между тем непременного для крепкой РПГ вовлечения в процесс не происходит. Здесь все понарошку. Мы попадаем в детский парк развлечений: границы «безопасной» территории выложены бордюрным камнем, в опасных местах обязательно найдутся целебные грибы и целительные же источники, все дыры в заборах залатаны и декорированы зелеными насаждениями. Заблудиться невозможно. Сложности, если и возникают, носят скорее логический характер. Короче — головоломка, а не мир.



Рыцарь требует 400 литров молока и отдельных апартаментов для проживания, но, поверьте, это животное стоит того. Накапливая опыт и восстанавливая силы во сне, минут через пятнадцать он превращается в натуральную машину убийства. На забывайте только о группе поддержки.

Стратегическая безнаказанность

Стратегическая порция игры представлена режимом Skirmish. Выбирай любой из пары десятков уровней или сделай собственный в редакторе — и полный вперед. Впрочем, мозги неподготовленного руководством пользователя игрока почти сразу начинают безнадежно буксовать. Где лес? Кого рубить? Почему нет town hall? Минутку внимания. Здесь разработчики уже не в состоянии сохранять серьезные физиономии, поэтому тут и там слышны сдавленные смешки. Гейм-дизайнер заслоняет лицо журналом The Source, а кто-то уже бешено хохочет в коридоре. Серьезная, как мнится поначалу, игра оказывается бомбой замедленного действия, которая (по идее авторов) должна взорвать фэнтези-жанр изнутри.
В качестве активного компонента используется молоко. Единственный ресурс в игре! На основе молока строятся здания и куются кадры. Роль харвестеров с успехом выполняют коровы. Пожевав вдоволь сочной зеленой травы (которая никогда не заканчивается), они возвращаются в коровник, где маленький мальчик освобождает их от бесценной жидкости. Вот некоторые расценки: новая корова, muzhik и лучник требуют 80 литров молока. Бараки и ведьма — 200 литров. Дворец, рыцарь и волшебник потянут на 400. Количество коров и коровников строго ограничено, поэтому в деревнях редко бывает многолюдно.
Правильным будет инвестировать молоко сначала в строительство коров и коровников, а затем строить хижины — жилье для будущей армии. Тем временем (а времени будет предостаточно) следует произвести разведку боем, собрать окрестные бонусы и отметить расположение мостов. Авторы уделили пристальное внимание всевозможным средствам пассивной обороны: стены, сторожевые башни, охраняемые ворота и даже разводные мосты стоят недорого и строятся быстро, будто бы подталкивая игроков к созданию полноценных крепостей. Осадного вооружения между тем нет. Зато есть юнит под названием «теща», предназначение которого для меня так и осталось тайной. Есть также четыре вида магических персонажей — слишком много для одной игры. Unit of choice, без всякого сомнения, — четырехсотлитровый рыцарь, способный в одиночку противостоять целой толпе мечников или пикейщиков. Совершенно гениальная придумка, которую всем разработчикам RTS стоит немедленно взять на вооружение, — глубокий оздоровляющий сон. Выберите рамкой покалеченных в бою вояк и нажмите кнопку «G». Братья по оружию, кто в чем был, рухнут на землю, отправившись в царство Морфея. Через полминуты их здоровье вернется в норму. Очень, очень практично!

Йа, йа

Если не отключать музыкальное сопровождение, уже через полчаса игры у вас возникнет устойчивая иллюзия следующего характера: вы сидите с друзьями в баварском ресторане, завтра снова в горы, смешливая официантка сейчас принесет всем еще по одной литровой кружке пива. Атмосфера праздника не оставляет нас даже в случае тотального разгрома. Персонажи и перед смертью не забывают отколоть веселую шутку, а игрок, очарованный красотой очередного рассвета, не ищет в «Рыцарях» особенных тактических глубин. Скажем по секрету: и хорошо, потому что их там нет.
Своего абсолютного пика игра достигает в режиме «Кампания», где ролевые и стратегические элементы объединены вместе. Авторы заставляют нас сначала немного погулять, потом немного построить, потом снова погулять, потом опять построить. В пол-уха следя за нехитрой сюжетной линией, посмеиваясь над очередными шутками Джонни-принца, мы проводим время без забот, напряжения и особого смысла. Zuxxez выпустила игру, в которую совершенно необязательно играть. Классический образец немецкого гейм-дизайна — нам не понять. Столько красоты пропадает зря...



Сфера – первая российская многопользовательская онлайновая ролевая игра
Сфера
1С
ФИРМА «1С»
© 2003 ООО «Никита». © 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.
NIKITA

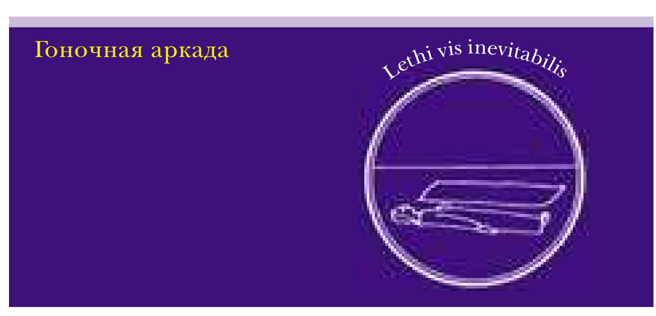
World Racing

Примитивная приставочная поделка на шоссейно-кольцевую тематику. Личность, слившую гоблинам-девелоперам лицензию на весь модельный ряд Mercedes-Benz, необходимо объявить в международный розыск как опасного рецидивиста.

Трение шуршания

По версии от 1971 года приобретать следует нижеприведенные ингредиенты, притом в правильном порядке: автомобиль «Мерседес-Бенц», цветной телевизор, попойку в большом городе. Прошение подается хриплым виски-войсом, провоцирующим голодный вой и кровавую разборку в толпе очумевшего батрачества. Александр Вершинин

Гоночная аркада



интерес 1.9

сложность	серая
графика	4,1
сюжет	0,1
музыка	2
звук	2
управление	3

www.mercedes-benz.com/worldracing
разработчик: Synetic – The Funfactory (www.synetic.de)
издатель: TDK Mediactive (www.tdk-mediactive.com)

Системные требования

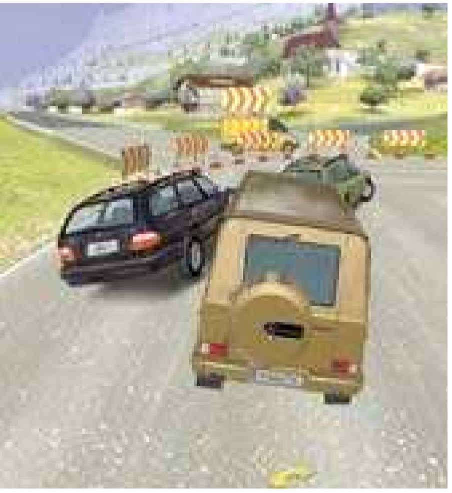
Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium 4 1600+), 256 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1, 8x CD-ROM/DVD-ROM, 1,3 Гбайт на жестком диске.

Обновленная версия «хорошей жизни» образца 2003 года предлагает сублимированное решение всех потребительских проблем, заключенное в jewel-бокс со стерильным лейблом «World Racing». У терпеливого читателя будет возможность убедиться в дальнейшем прагматичном сохранении смыслового нейтралитета, амбьянс-дефицита, тотального геймплей-дисбактериоза. Или каким там еще лишаем страдают автосимы, случись им быть зачатыми автогигантом, нелегально вооружающим российскую братву средствами транспорта?

Am I loving it?

World music, World racing… Продукты класса «World» роднит гениальная сирая безликость, изумительная окостенелая преснота вкуса. Пожертвованные им — опционально, только по неискоренимому желанию девелоперов! — труд, богатые ресурсы, яркие идеи, таланты, наконец, с волшебной легкостью перевариваются в гомогенное повидло, чей удел — инициировать позывы. World Racing — это NFS: Porsche Unleashed, только с брэндом «Mercedes» вместо «Porsche». Ну и без графики, геймплея, физики, запчастей, логики повествования, реалистичности, убедительности и права на существование.

Может, это гениальная практическая работа по укрощению прибыльных брэндов? Какой необъятной глыбы должно быть мастерство игростроителей, чтобы мановением пера отпергидролить весь модельный ряд концерна «Мерседес-Бенц»? Причем так, что папа Бенц с папой Даймлером, узрев содеянное левшами, навсегда перестали бы фокусировать действительность. Положив


Джипы для того и покупаются, чтобы давить интеллектом.


Сейчас мой «мерин» по-копперфилдовски пройдет сквозь посвященную хот-догам вывеску, но никто ничего не заметит.

Вот здесь японцы шмаляют ракетами в космос. Натюрморт с кустами, указателями и А-классом.

язык за ухо, World Racing орудует ластиком: поведенческие различия между А-классом, CLK, «Гелендвагеном», «Крылом чайки» и «Пагодой» с тихим прощальным свистом покидают планету Земля. В качестве особого шика внешний вид каждой модели бережно сохраняется и воспроизводится четко по заводскому чертежу: к скриншоту не подкопаешься, надо пройти пытку геймплеем. Сменив первую дюжину моделей, игрок начинает смутно подозревать, еще через двадцать у него рождается мысль, а к пятидесяти он совершенно уверен: все это время безумец обкатывал «ушастый» «Запорожец», он же ЗАЗ-966, в искусных кузовных декорациях, причем чаще всего машина с места не двигалась, но неизвестные доброжелатели раскачивали, крутили сцену и бегали вокруг с кустами в руках.

Каллас навсегда

Причина, по которой World Racing никогда не призовут в армию автосимуляторов, — плоскостопие. Очередной поворот идеально ровной кольцевой трассы возникает на лобовом стекле автомобиля, словно прыщ: необратимо и нежданно. Вы насилуете тормоза, гребете «ручником», но все тщетно, скорость слишком велика, авто никогда не впишется в эту загогулину. Чувствуя себя последним подонком, вы активируете заветную клавишу «Recovery»... Автомобиль, уподобляясь летающему блюдцу, мгновенно теряет скорость до абсолютного нуля, наотмашь сплюнув в лицо Ньютону, и приветливо моргает всем телом: «Что изволит бвана?». Бване тошно, ему хочется домой, к цивилизации, к сигарным клубам, подальше от первобытно-общинного кафешантана. Всякий изгиб дороги можно считать дизайнерским. Команда девелоперов явно дралась за каждый поворот: «Давай, заверни его еще покруче!.. В пароксизмах демонического веселья игроконструкторы выдают на-гора гонки по Area 51, где над машинами витают продукты инопланетной жизнедеятельности, а сквозь стройные ряды мужественных, но неосязаемых летчиков-испытателей можно проехать насквозь. В списке прочих доступных этапов: Mexico (страна), Alps (горы), The City (макет), Australia (континент), Hockenheimring (трасса), Nevada (штат). Ну и у кого плохо с головой? Притом, если озадачиться и выпростать один из «Мерседесов» на Free ride, скажем, в гости к коалам и кенгуру, есть шанс изрядно удивиться. Трассы вовсе не трассы, а огромные карты, вдоль и поперек изборожденные асфальтом и гравием дорог. Тот величественный мост в кубиках домов на горизонте не пьяная мазня художника, но реальный объект, до которого при определенном усердии можно докатиться и попрать резиной колеса. Неадекватность любого заезда на блистающих хромом и краской «Мерседесах» по красивой, хоть и излишне плоскомордой трассе, остается объяснять лишь суровыми требованиями марки «World»: сегость, сегость и еще тысячу газ сегость, товагищи!

Зазеркалье

В Porsche Unleashed к каждой модели прикладывался целый склад запчастей. В World Racing он приторочен к самому игроку, а автомобили являются цельнометаллическими изделиями, которым в качестве тюнинга положено по четыре необыкновенных цвета кузова. Зато с фигуры шоферюги, как в хорошей РПГ, свисает статистика по призовым местам, водительский опыт, уровень водительского мастерства, водительская сознательность (!) и водительская дисциплина — все в процентах! Девелоперы явно перепутали водителя и автомобиль, поскольку именно к первому, а не ко второму присобачен счетчик километража!

О сознательности (fair play) — разговор особый и поучительный. Компьютер тщательно подсчитывает все случаи, когда вы тараните подотчетные ему, железноголовому, авто, и наказывает указанной графой. Так и пишет: «Unfair!». Его питомцы в это самое время идеальным образом, без единой помарки проходят все повороты, выстроившись то клином, то свиньей. И случись вам выбить одну ИИ-птичку из строя, она через секунду обгонит вас на сверхзвуковой скорости (хотя вы сами задавили педаль газа в пол), коршуном настигнет свою стаю и водрузится на положенное сценарием место. Соревноваться с компьютером в устном счете гораздо интереснее: хотя бы развивает мозги. Тьфу!



Yager

Old skool.

Футуристический шутер



интерес 4.7

сложность настраиваемая
графика 4,7
сюжет 4,5
музыка 4,3
звук 4,2
управление 4

www.yager-game.com
разработчик: Yager Development (www.yager.de)
издатель: THQ (www.thq.co.uk)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1000 (рек. Pentium 4 1400+), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512+ Мбайт), 3D-ускоритель с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64+ Мбайт), 8x CD-ROM, DirectX 9.0, 300 Мбайт на жестком диске.

Беззаботный

Пока общественность пытается решить для себя, уродилась ли ПК-версия Halo чумазым недоразумением или прекрасным примером оправдавшего лучшие ожидания долгостроя, THQ втихаря выпускает Yager, игру, каких для ПК уже не делают лет, наверное, десять.

Михаил Бескакотов

Тем временем вокруг нашумевшего проекта с Икс-ящика происходят пиар-казусы: один из директоров Activision, Брайан Келли (Brian Kelly), заходит на форум Gearbox Software и заявляет, что «Halo — это плевок в лицо игрокам. Ни один уважающий себя шутер не станет выдавать 20 кадров в секунду на мощной конфигурации, обладая при этом столь невыразительной графикой». В лучших традициях жанра высказывание было удалено через считанные минуты, а патчи для Halo посыпались, словно из пончикового автомата. Скромный же Yager идет совершенно другой дорогой. Он не создавал особого ажиотажа как до релиза, так и после. (При этом с нашей вечно обделенной отчизной все понятно: игра вышла исключительно на DVD, и по этой причине с раскладушек не продается. Но почему ПК-версию Yager не заметили вообще нигде за пределами ее родной Германии — загадка удивительная.) Очевидно, что подобная ситуация отразится на кошельках разработчиков не лучшим образом. Что вдвойне обидно, ведь, по нашему скромному мнению, главный порт с Xbox на сегодня — это именно Yager.

Математика

Взять хотя бы графику: глаза не могут оторваться от местных пейзажей, будь то карамельно-солнечная пастораль или индустриальная помойка, утыканная роботостроительными фабриками и ЛЭП. Вода, о которой немало было сказано в превью. Взрывы — о, эти взрывы! Яркие, ослепляющие, но при этом чуждые всякой мультяшности. Такие, как надо. Туман, блики на стеклах кабины нашего чеготолёта, трассеры... Что интересно, все это великолепие умудряется довольно шустро вертеться на максимальных настройках даже при допотопной железной конфигурации. Наводит на раздумья о фиксированных системных требованиях (Xbox, помните?) и вытекающей

из них оптимизации программного кода, не так ли? Откровенно говоря, проблем с технической частью у Yager почти не наблюдается. Вот вам и портированная в сжатые сроки игра (напомнить о двухлетних камасутроупражнениях Gearbox с Halo или обойдетесь?). Кроме того, Уве Бенеке (Uwe Beneke), главный дизайнер игры, сдержал обещание, данное читателям Game.EXE в прошлом номере, и подкрутил несколько критически важных гаек. Управлять боевым кораблем теперь легко и удобно. Исчезло гнетущее ощущение, что находишься в кабине пассажирского авиалайнера, где каждое неверное движение может закончиться встречей с жестким грунтом. Нам словно развязали руки: хочется выжать из аппарата максимум, промчаться на предельно низкой высоте, оставляя за собой полоски примятой травы и распугивая сонных механиков, затем взмыть в небеса, поближе к солнцу, отчебучить мертвую петлю, сгруппироваться и камнем рухнуть к водной глади, чтобы за мгновение до встречи с рыбами снова расправить стальные крылья и плавно остановиться. Все под контролем, а это дорогого стоит.

Jah Airlines

Если мне удастся убедить вас в исключительности Yager и вы раздобудете себе полную, избежавшую пиратской кастрации версию, вас ждет большой сюрприз. Вместо десятимиллиардной по счету научно-фантастической баланды вас ждет вполне приличный сюжет с приятным, непривычно человеческим лицом. Диалоги по интеркому наполнены шутками юмора, которые не хочется глушить подобранной по собственному вкусу музыкой, а это, согласитесь, уже немало. Добрая доля оживляжа попала и в игропроцесс: не желаете ли, скажем, расстрелять дрейфующую на утлой лодке буренку? Правильно, не надо. Но сюжетная линия полностью пройдет мимо вас, если проигнорируете анимационные ролики: русские выпивохи в ушанках с нашивками «Прогрес» (очень, к слову, четко и правильно прописанные персонажи, но буква «с» тем не менее одна), умоляющие вас не продавать им рыбу, сбрендивший еще в утробе профессор, очаровательная связистка, трогательный престарелый смотритель железнодорожной станции, приютившейся в логове вышедших из-под контроля машин... Каждый персонаж наделен характером настолько, насколько это возможно в рамках современной компьютерной игры. Например, Магнус Тайд, главный герой: раздолбай, которому плевать хотелось на корпорацию Proteus, пиратов-маргиналов и Чудовищный Инопланетный Заговор. Все, что ему надо от жизни, — ухоженный корабль, верная гашетка и свидание со связисткой. Типичный деревенский «водитель кобылы», которому в жизни вы и руки не подали бы, легко вызывает известную симпатию. А чего стоят его друзья-растаманы, оккупировавшие укрытый развесистыми пальмами бар! Для этих товарищей считается в порядке вещей притащить поутру домой крупнокалиберное орудие и устроить стрельбу по выкидываемой из окон мебели. «Эй, Магнус, стулья кончились!» — вопят они, запуская в качестве мишени бильярдный стол. Живут коммуной, проворачивают грязные делишки. Словом, совсем как настоящие. Настолько, что парковка для тяжеловооруженных летательных аппаратов на заднем дворе бара воспринимается как что-то повседневное и совершенно не выбивающееся из обычного хода вещей.



Используя локомотив в качестве живого щита, мы пробираемся в неприятельское логово. Между прочим, скриптовый ролик с падающим в пропасть локомотивом вы будете пересматривать не один десяток раз!



В релизе появилась галерея кораблей, где каждую игровую модель (даже ту самую водоплавающую корову!) можно вращать до посинения, восхищаясь отличной работой моделлеров.

Мнение об игре

«Yager довольно сложна. У игрока есть три попытки на каждый чекпойнт, прежде чем всю миссию придется переигрывать заново. И эти попытки вам понадобятся! ИИ бросает вызов: вражеские пилоты пытаются сесть вам на хвост, разделяются, окружают... Разнообразия им также не занимать, и гады попадаются всех типов и размеров — от совсем крошечных истребителей до монструозных авианосцев. Вам будет чем заняться», — рассказывает Джеми Вортон (Jamie Wharton) с сайта www.gamingillustrated.com. Финальный рейтинг: 86/100.

По-простому

Находиться в этом баре весело и приятно... Интересно, как делаются игры, способные так ненавязчиво передать чудесное настроение полета, моря и блаженного дурачества? Но надо лететь, тут у нас футуристический шутер. Совершенно, честно сказать, необременительный. Yager Development сумела создать интенсивный, полноценный геймплей, не сказав ни одного нового слова. Ограничившись хо-

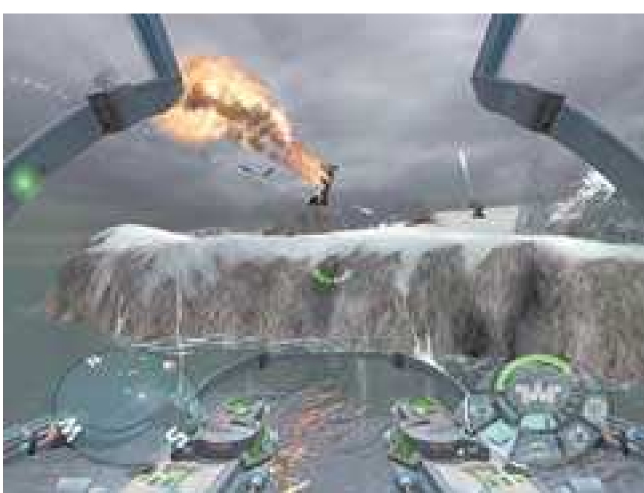
рошо забытым старым: Extreme Assault, Terminal Velosity, Incoming... Особенно сильные ассоциации возникают с последней. Может, потому, что из кабины летательного аппарата вам предстоит пару раз пересесть за рычаги управления стационарной турелью, а может, просто из-за общей «ненастоящести» происходящего. Воевать в Yager весело. Череда заходов в хвост противнику никогда не длится слишком долго. Пираты на скоростных истребителях, беспилотные дроны и тяжелые бомбардировщики поступают на ваш разделочный стол всегда в нужном, не слишком большом количестве. Общаясь с каждым видом врагов, следует придерживаться особой нехитрой схемы поведения, которую, разумеется, сначала надо найти. Легко объяснимая, но от этого не менее приятная радость охватывает вас, когда обнаруживается, что этот тип турелей следует уничтожать издалека, рейлганом, а вот тот — ракетами, подлетая почти впритык. Неудобная поначалу система починки кажется идеальной после небольшой тренировки. За каждый найденный на карте секрет вы получаете честно заработанный приз. Кругом простые хомяческие радости. Плохо ли это? Тут как посмотреть... Yager не пытается казаться замысловатее, чем есть на самом деле, и этим хорош. Уровни разделены на чекпойнты и перемежаются с забавной сюжетной болтовней, во время которой включаешь внешнюю камеру и подлетаешь поближе к воде — любоваться отражением. География уровней, будем честны, немного однообразна, а местные горы жестко ограничены по высоте, но заметить это можно, только если придирчиво вглядываться. Вам наверняка будет не до этого, потому что окружающий мир насыщен событиями. Подводные лодки, фрегаты, транспортные суда, танки, тяжелые пушки, системы наведения, электростанции — все удивительным образом взаимодействует, ничто не появляется из ниоткуда и не мозолит глаза своей нелогичностью. Вокруг постоянно вьются дружественные корабли, стараясь, впрочем, сильно не выпячиваться. Все знают, что главный тут — вы.



Утро в баре. Мы тестируем новые «пушки», и сейчас в воздух полетит мебель. Йо-хоу-уу!

На финальных уровнях царит непогода, а недруги разжились совсем уж нешуточным оборудованием.

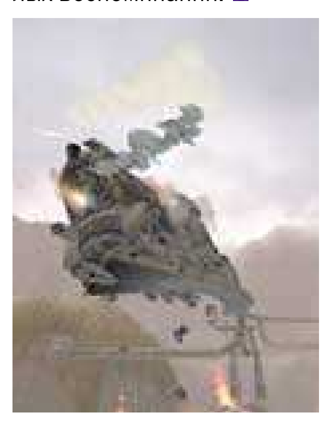


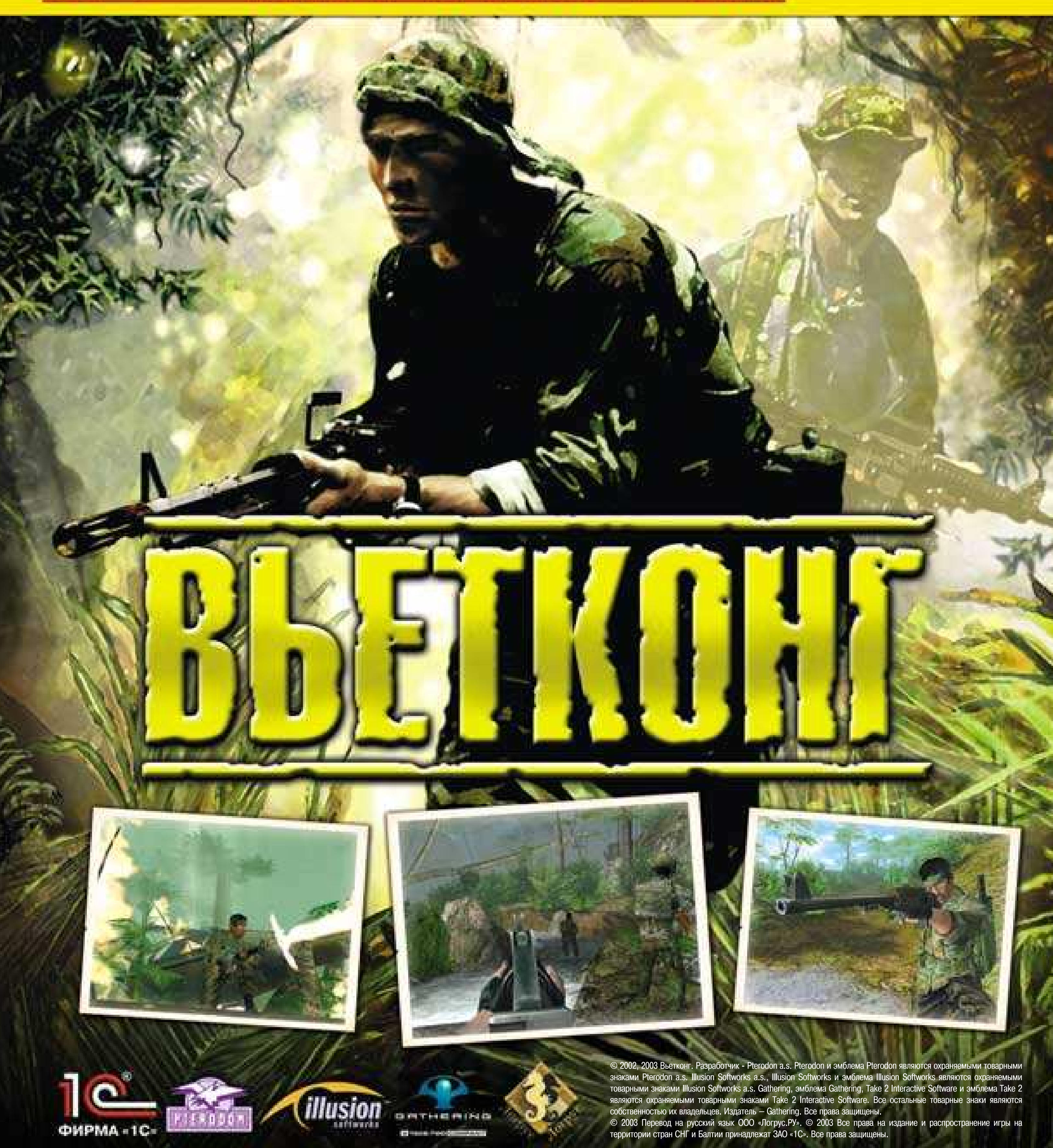


Надо слышать рев, с которым рассекает воздух этот горячий парень!

Peace

Пытаясь разложить Yager на составляющие, получаем несложный, но предельно аддиктивный тир, закрученный вокруг интересной сюжетной линии. Этим и еще, пожалуй, моделями техники, словно собранными из подручного металлолома, игра схожа с Bandits: The Phoenix Rising. Дело тут даже не в жанре... Пытаясь продолжить ассоциативный ряд, можно наткнуться чуть ли не на Full Throttle. Нарочито ненастоящие, прямолинейные, очень уютные. За такими играми хочется провести дождливый вечер. Желания вернуться к ним, как правило, не возникает — достаточно теплых воспоминаний.





ВЬЕТКОНГ
1С ФИРМА «1С»
PTERODON
illusion softworks
GATHERING



Halo: Combat Evolved

Трансляция Xbox-шутера двухлетней давности не сможет утолить жажды прекрасного, но вполне насытит жажду крови. Запомните: это шутер, где, единожды зажав спусковой крючок, магазин опустошают до дна, как рюмку горькой.

Хулахуп

Инопланетяне угрожают вселенной гигантским хулахупом. В ответ человечество вытаскивает из ведерка со льдом мастер-сержанта космических сил в оранжевом костюме московского дворника, и все живое немедля замирает в священном ужасе. «Хумансы вновь спустили с поводка этого садиста!» — несется по космосу вопль ужаса.

Александр Вершинин

Переименованный «Космический десант»



интерес 3.9

- сложность настраиваемая
- графика 3
- сюжет 1
- музыка 1
- звук 3,5
- управление 4

www.microsoft.com/games/halo/default.asp
разработчик: Bungie (www.bungie.net)
издатели: Gearbox Software (www.gearboxsoftware.com), Microsoft (www.microsoft.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 733 (рек. Pentium 4 1500+), 128 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1, 8x CD-ROM/DVD-ROM, 1,2 Гбайт на жестком диске.

На самом деле напыщенная история от лучших фантазеров из Microsoft, Bungie и Gearbox занудно тянет госпелы о космической экспансии землян, фанатичных, недружелюбных пришельцах и Halo, древнем оружии вскрытия галактик. Для видавших виды нас вся эта дребедень давно не мотивация к действию. Вот месть за поруганного демонами кролика — да, а спасение Земли... Далось нам это голубое Бологое.

Дичь!

Впрочем, выбора нет, слить земшарик агрессорам, увы, не в наших сюжетных потенциях, остается лишь остервенело изводить все сколько-нибудь разумные виды млекопитающих в радиусе прицельного выстрела. Ведь мы здесь именно за тем и собрались, non? Halo — шутер для любящих построчить. Не укладывать дровами четко по пуле в лоб, не отстреливаться прагматичными короткими очередями по три патрона, а встать во фронт и громогласно провозгласить: «Тра-та-та-та! Все убиты, трепать ваше коромысло». Halo прописывают больным, не устающим строчить из одного и того же в одно и то же. Это особый жанр, наподобие всамделишной войнушки, но без нравоучительного писмейкерского апломба. Вместо солдат в ушанках, в рогатых шлемах-котелках, в банданах с иероглифом или других природных врагов Северной Америки по краю мушки гуляют абсолютно нейтральные, кое-где даже умильные пришельцы. Безжалостно выбивать их дюжинами, приняв за рябчиков, — сплошное удовольствие.

Суперхьюман

Вместе оружие и монстры составляют таранный танце-

Земное оружие оказывается ближе к сердцу. Ведь так приятно СТРОЧИТ!



вальный дуэт. На нем девелоперы Halo едут, пока вас не замутит от филистимлянской беспринципности дизайнеров уровней. Последние шалеют от собственной находчивости: едва перевалив подопечных вас через середину игры, они начинают изрядно чудачить. Придираться к спартанскому минимализму в архитектуре спроектированного для Xbox уровня ниже нашего достоинства, но разве можно пройти мимо целой игроглавы о четырех совершенно идентичных библиотечных этажах и не пырнуть под дых виновного в ее существовании?! Такого наглого пацакского свинства дизайнеров свет не видывал уже тысячу лет. Если вы неким чудесным усилием воли преодолеете беспардонный «Copy-Paste» библиотеки, то будете вознаграждены прохождением уровня, что был перед предыдущим, только задом наперед, из конца в начало. Бригада скорой .EXE-помощи предлагает следующий режим употребления Halo: гомеопатическими дозами, один или два раза в день. Затягивать сеансы строго не рекомендуется, во избежание неминуемого рецидива дежа-вю. Пока рука водит стволом автомата, а глаз ищет цель, предоставленный самому себе мозг способен вдруг вспомнить, как ровно тем же самым в сходно убогих серовато-голубых интерьерах ваше естество занималось час, два или три назад. Зачем вам это?

Взбодриться

Авторское вдохновение заключено в две небольшие пластиковые коробки с надписями «Starship troopers» и «Aliens». Стрелковое оружие

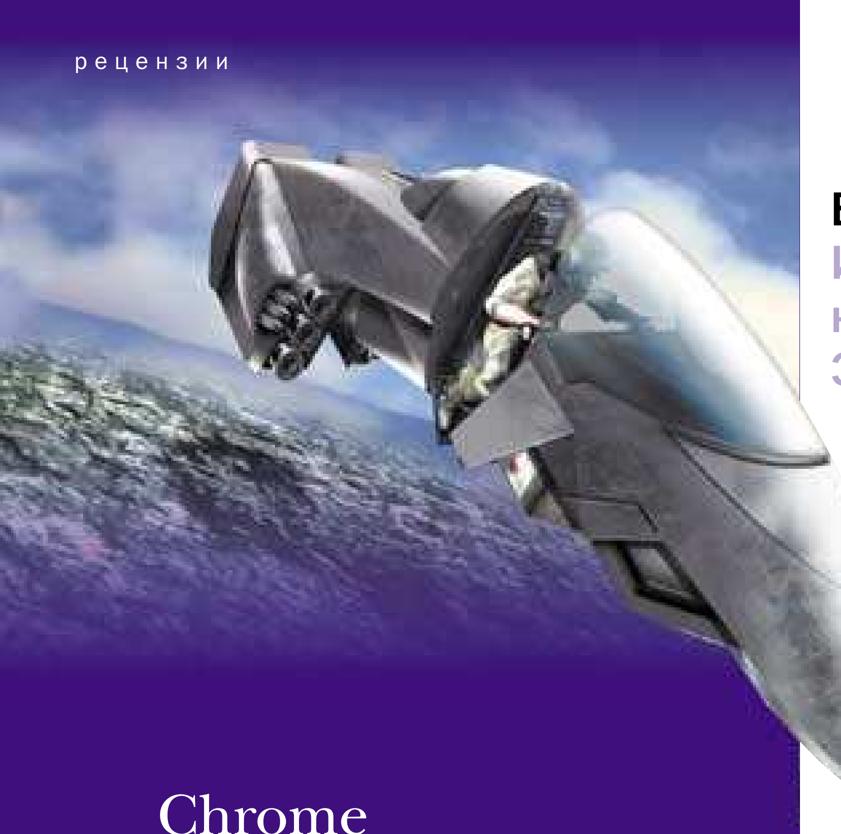


Такая скромная машинка очень бы пригодилась в летних поездках на пляжи реки Москвы. Не бывает проблем с поиском свободного пляжа!

и бронетехника беспардонно заимствованы, но жалеть о том не приходится. Баланс — вы не поверите — идеален. Пистолет и снайперская винтовка для дальнего боя, шотган и автоматы для ближнего. А слотов для оружия всего два! Ландшафт прыгает из помещений на просторы и обратно, вы судорожно прикидываете, придется ли валить нечисть издалека или она скакнет с потолка на голову и откусит оптический прицел винтовки, в котором вы безуспешно пытаетесь ее отыскать. Постоянная ротация оружия обеспечивает адреналиновые моря, из обмякших инопланетных клешней изымаются «стволы» и через минуту скидываются на пол, принуждаемые в корне изменившейся тактической ситуацией. Так просто и так увлекательно! Ноу-хау. Отдельное четверостишье о транспорте. Действительно, супер. Как обещали. Джипы, ховеркрафты, танки и даже летательные аппараты вплетаются в волокно шутера прядью лихого кабацкого экшена. Транзиции между пешим и моторизованным ходом идеальны: так индеец соскальзывает с лошади, снимает пару скальпов и вновь взлетает в седло. Немедленно изменяется расстановка сил. Еще секунду назад вы трусливо шмыгали носом за валуном, прячась от горстки особо усердных инопланетных автоматчиков, в следующую — норовите раскатать поганцев поддоном картера (у фотонных и плазменных движков будущего обязательно должен быть картер) воющего иерихонской трубой багги. Внедорожники в Halo вообще великолепны. Знаковый элемент игродизайна. Легкие, управляемые и прыткие, они сделают честь любому джип-симулятору в духе 4x4 Offroad. Только у занудливых гонщиков нет автоматчика на пассажирском сиденье, а в кузове не стоит трехствольный авиационный пулемет. Честь кручения баранки неизменно оставляется человеческому разуму, тогда как компьютерный усердно подавляет ничтоже сумнящихся оппортунистов шквальным огнем.

Активы

«Стрекочущие кузнечиками автоматы и утюгом подавляющие живность багги? — воскликнет пытливый читатель. — И это вся любовь .EXE к Halo?» А мы в ответ расскажем про маленьких дурацких человечков. Отмороженный в срочном порядке мастер-сержант вынужден избавлять все правоверное человечество от весьма занимательной стаи инопланетарной нечисти. О больших, сильных и атлетически реализованных родственниках вуки говорить скучно. Ну, большие. Сильные. Бросишь гранату, они стрелой отпрыгнут в сторону. Выстрелишь — спрячутся. Сплошная головная боль, а не монстры. Только шотганом их и щучить. Другое дело — горбатые карлы. Те мерзко вопят «Bad, bad psycho!», когда вы гоняетесь за ними вокруг колонны (идиотически смешное занятие, честное слово), неуклюже роняют взрыв-пакеты себе под ноги и сигают плашмя на живот, зажав лапами гипотетические уши, в попытке спастись от прилепившейся к ноге плазменной гранаты. Так и получается: оружие, монстры и игра в микроскопических, строго выверенных дозах. И вы, подобно вывалившемуся из «макдака» незрелому вьюноше, радостно закрякаете: «I'm loving it!».



Chrome

Новый Trespasser. Шутер с некоторым потенциалом, недоделанный и недодуманный настолько, что играть в него не сможет никто. Даже при большом желании.



интерес 2.2

- сложность высокая
- графика 4,1
- сюжет 1
- музыка 3,9
- звук 3,9
- управление 3,8

www.chromethegame.com
разработчик: Techland (www.techland.pl)
издатели: Strategy First (www.strategyfirst.com), GOD Games (www.godgames.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 900 (рек. Pentium 4 1500), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512+ Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 8.1, 6x CD-ROM, 1,7 Гбайт на жестком диске.

Береза с планеты Зорг

Игра в «Хром» — физически изнуряющий процесс. Это не шутер, а какой-то «Наутилус» для морально-волевых качеств, тест на износ рассудка и выживание нервных клеток. Нарочито противные звуки выстрелов колотят по ушам, на экране пляшут черные пятна от перегрева аугментаций, но больше всего страшит знание того, что миссия когда-нибудь закончится и останется только лечь и умереть. Фраг Сибирский

Прежде чем мы отправимся на планету Зорг, на которой растут прекрасные сибирские березы (а ландшафт одной из лун Гербуса — вообще точная копия лесмассива с той стороны Братского водохранилища. Клянусь!), позвольте заявить, что я ничего не имею против шутеров на открытой местности как таковых.

Это особенный, уже сформировавшийся жанр со своими законами. Ему присуща своеобразная охотничья эстетика. Каждый член клуба обязан по первому требованию предъявить пышную (жизненно важно) флору и богатую (по возможности) фауну, вольно скитающихся по карте вражеских следопытов и редкие отдельно стоящие постройки, призванные, согласно обычаям, продемонстрировать, в какое позорище превращается движок шутера на открытой местности, рискуя отображать замкнутые пространства. Мы без раздумий платим суровую аппаратную цену за звездное небо и чистую луну над головой, жертвуем клаустрофобичным уютом, совершаем стокилометровые моционы в полной выкладке и не покидаем зимовья без снайперской винтовки. Лично я полагаю, что игра стоит свеч.

29 пальм

Все свои холмы и пригорки, травку и выписанные до последнего листочка деревья, многоуровневые рукотвор-



Футуристических геликоптеров, упавших на, разбившихся об и взорвавшихся с, в «Хроме» больше, чем в «Сломанной стреле» Джона Ву. Я заскучал на шестнадцатом.



Этот Архитектурный Выпендреж стоил мне восьми-девяти минут молодой жизни. Хотя антенна, конечно, хорошая. «Параболические антенны — 4,5».



Хваленая физика мертвых тел под нож не просчитана совершенно. Бескровно падает — и не реагирует на попытки расчленения.

Мнение об игре

«Графика тут, конечно, по большей части роскошная. Но головы! Головы и лица! Форма черепа у всех героев явно не человеческая, а губы двигаются, как у персонажей сериала South Park. Больше жалоб не имею», — добивает «Хром» безумный Курт Кнудсен (Kurt Knudsen) с сайта Gamers Hell (www.gamershell.com). Оценка: 7,5 из 10 возможных.

ные конструкции и параболические антенны, а также людей, зверей и транспортные средства «Хром» засовывает в бедную оперативную память машинки целиком. Да-да, уровни не поделены на сегменты, а грузятся одним куском. Как вам, кстати, 256 Мбайт ОЗУ в качестве системного минимума? В теории у решения есть свои плюсы: упаковал Зорг в ОЗУ — и владей целой планетой в свое удовольствие. На практике же первое, что замечаешь при знакомстве с «Хромом», — ЧУДОВИЩНОЕ, НЕВЫНОСИМОЕ ВРЕМЯ ЗАГРУЗКИ. Причем на 512-ти Мбайт и с установленным патчем. Прежде чем сыграть свой первый тьюториал и лично убедиться, какая же он все-таки сволочь, этот баунти-хантер Пойнтер, вы вполне можете успеть выпить чашечку кофе, скушать бутербродик, посмотреть двадцатку клипов по MTV, вздремнуть, погулять по набережной, окончить университет и аспирантуру, жениться, завести детей, состариться и умереть. Это не преувеличение.

Поверьте, при нормальных условиях я даже не пикнул бы. Самый большой шок испытываешь, когда все-таки начинаешь побеждать «Хром» и понимаешь, что все муки и жертвы, все сто лет одиночества перед загрузочным экраном — зря. Нам никто и не собирался предоставлять во владение мир. «Хром» абсолютно линеен. Его открытая местность — бутафория! Попробуйте перевалить через некрутой холм в неположенном месте (все интересные места в «Хроме» не положены). На гребне, с которого уже виден раскинувшийся внизу вражеский лагерь, ваш путь преградит незримая стена. Силовое поле? Нет, силовые поля здесь тоже есть, и они тоже пускают игрока по течению и избавляют разработчиков от малейшего шевеления извилинами, но эти поля по крайней мере обозначены. Горизонтальными красными линиями... А вот что тормозит Болта Логана на подступах к водоемам, опушке леса, краю поляны — вообще непонятно. Наверное, коллективное напряжение умов Techland, телепатия ужаснувшихся авторов.

Эй-эй, дорогой игрок! Открытые места тебе нарисовали? Травку посадили, листочки повесили, воду налили? Тень твоя на каждый лист в отдельности падает? Ну и шуруй тогда, будь добр, по тонкой линии маршрута, не выдумывай. Через этот холм хода нет — закладывай двойную петлю и заходи на базу через чекпойнты. Тебе что — силовое поле нарисовать?

Это не дизайн. Это, простите, как-то по-другому называется. А как вам одинаковые интерьеры всех закрытых помещений? Понятно, что память лесом ушла, но я бы лучше как-нибудь потерпел, обождал, пока подземелья ваши загрузятся, чем сто раз созерцать один и тот же набор: разбитая консоль с трагически свисающим проводом, бочка, вентилятор, монитор. Монитор, вентилятор, бочка, разбитая консоль с трагически свисающим проводом...

Лесных вариантов комплектации планет и лун всего два: унылый дождливый сосново-березовый и веселенький ясный тропическо-пальмовый. Первый задействован на пяти уровнях, второй — на трех. Еще возможны системы Тербон (прерия со скалами в форме пирамид, призм, параллелепипедов и даже усеченных ромбододекаэдров) и Айсгард (зимнее). Единственный космический эпизод может обрадовать орбитальной станцией, которая, впрочем, грузится не быстрее планетарной чащи.

Хромированные сны

Киберпанковских новшеств и ролевых элементов в «Хроме» нет и в помине. Есть дежурный, для галочки, кейпадик с аугментациями и неизвестно зачем выдранная из РПГ инвентория. Скажите, вот в гуще, например, Wolfenstein 3D вам понравилось бы лично таскать курсором с тел убитых фашистов каждую аптечку и обойму к «шмайсеру», да еще следить, чтобы автомат в инвентории располагался точно по центру главной ячейки, а то места под аптечки не останется? Бред! Какое мне дело, что



Я еще понимаю, когда для того, чтобы свалить босса, нужно восемь прямых попаданий в голову из гранатомета... Но когда после всех этих попаданий из гранатомета он произносит обличительную речь, встает, утратив все повреждения, и пытается угнать космический корабль... Идиоты.



Где же я видел этот броневик? И бронетехника, и motion detector, и оружие — не многовато ли украдено из одного, пусть и влиятельного фильма? И еще роботы-цыплята из «Робокопа».

наймиты корпораций жуют луковые чипсы и слушают CD-плейеры, зачем в таком примитивном шутере прятать обоймы и аптечки под нагромождением никому не нужного барахла на телах? Атмосферы ради? То, что вы, товарищи разработчики, разрешаете Логану влачить на себе не больше двух единиц оружия, я бы как-нибудь понял и без встроенной мини-игры «уложи пистолет с глушителем и штурмовую винтовку в пятнадцать квадратиков».

Аугментации следующие: в полтора раза усилить увеличение при нацеливании, чуть-чуть уменьшить расстояние между волосками прицела, бегать быстрее, на 50% уменьшить ущерб от ранений, ликвидировать отдачу, различать зеленых врагов на зеленом фоне, перейти в режим замедления времени. Вот и все, что прячется за красивыми названиями «адреналиновый сопроцессор» и «кибернетическая система наведения». Дабы правильно выстрелить из револьвера, надобно жать «увеличение», «прицел», «отдачу»; выстрел — срочно отключаем «отдачу», «прицел» и «увеличение», пока не поджарилась нервная система (очень неприятно). Честное слово, я лучше прямо так пальну. Еще одна забавная несуразность — встроенная в Логана навигационная карта, на которой иногда высвечиваются не контрольные точки, а лишь общее направление и расстояние до цели. Замаскировались, да. Делаем вот что: запоминаем цифру, произвольно переставляем маркер по полю, пока не получим нужный вектор, затем отодвигаем маркер, покуда не получим нужное расстояние. Пожалуйста — точное местоположение сбитого корабля задолго до того, как его локализует нерасторопная помощница Болта Логана.

О, эта помощница! Видите ли, по сюжетной структуре «Хром» — радиопьеса. И если в, скажем, Metal Gear Solid 2 радиопьеса и действие накладывались друг на друга (спасибо нанотехнологиям), то в «Хроме» космические корабли и стрельба — отдельно, и хитросплетенный сюжет — отдельно. Мужчина и женщина сидят в крохотной комнатке и болтают по громкой голографической связи с разными эпизодическими персонажами. Тут возникают две проблемы. Первая: диалоги «Хрому» писал круглый идиот. «Мы предлагаем тебе миллион швейцарских франков (так!), Логан, если ты перейдешь на службу нашей злой, бездушной корпорации и предашь идеалы одухотворенных колонистов, которые хотят только жить мирно и, вероятно, смогли бы так жить, если бы не встали на пути наших гнусных планов по разработке нановируса!» — «А пошли вы все в ж...!» Озвучивает радиопьесу, кстати, далеко не коллектив мегажурнала Game.EXE, в веках она жить не будет.

Вторая: может, сюжет «Хрома» и отражает польские представления об американских массовых фантастических вкусах, может, представления эти в чем-то точны, но по мне — СКУЧИЩА СТРАШНАЯ. Картонные интриги картонных героев. И когда трагически погибает весь персонал корпорации номер один, ее место вдруг занимает корпорация номер два, утверждающая, что с покойной ее связывает долгое и плодотворное партнерство, ни с того ни с сего выплачивает все долги и нанимает Логана мстить корпорации номер три за смерть корпорации номер один, любой человек, читавший хотя бы один рассказ Гибсона, предскажет развязку не сходя с места.

Хорошего

Потенциал... Ну, если учесть, что в «Хроме» приятно делать только одно — стрелять по всему, что шевелится, даже если это безобидный с виду кабанчик или взмывшая в воздух офисная бумажка... Наймиты корпораций обучены охотиться на хорошо вооруженного и нашпигованного имплантатами противника под проливным дождем. Без позаимствованного из «Чужих» детектора движения шансов у нас не было бы просто никаких. А в помещениях вопрос с ИИ решается элементарно: в комнату загоняют такое количество врагов с автоматическим оружием, что без замедления времени выжить не получится никак. Граната, пуля в голову или импульс из энергетической «кочерги» убивают мгновенно, аптечки не помогут. Есть гонки на броневиках и скутерах, дуэли с летательными аппаратами (очень много дуэлей), в финале ждет атака одной из корпораций на осажденную крепость колонистов. Наваливаются всем, кажется, что только есть. Неплохо.

Кстати, если вы предпочтете на единственной сюжетной развилке (что характерно, за одну миссию до конца) «хорошему» варианту «плохой», характер последней битвы не изменится. Просто роль колонистов будут исполнять... наймиты корпорации номер два, якобы вырезавшие колонистов и занявшие их место в борьбе с корпорацией номер три. Святая простота...

Счастливый УЧУ

ACER AL511



Макс. разрешение:
1024x768

Количество цветов:
16,7 миллионов

Контрастность:
350:1

Яркость:
250 кд/м²

Углы обзора (гор./верт.):
120/100

Время реакции пикселя:
30 мс

acer

Acer — один из крупнейших в мире производителей компьютерной техники. Причем это не «голый» бренд, а настоящая производственная компания со своими заводами и исследовательскими центрами. Надо ли говорить о том, как хороши TFT-мониторы Acer — одного из спонсоров Ferrari, команды-чемпиона Формулы-1?..

TFT-монитор ACER!

www.ultracomp.ru



Приз предоставлен фирмой **Ultra Computers.**
Тел./факс: (095) 729-5255, 729-5244, 775-7566.
Адрес: м. «Коломенская», ул. Коломенская, д. 17.
Эл. почта: info@ultracomp.ru.

ВИДЕОПЛАТА

ВИДЕОКАРТА ALBATRON FX5800!

- Чипсет nVIDIA GeForce FX 5800
- Частота процессора 400 МГц
- 128 Мбайт DDR II-памяти (!)
- Поддержка AGP 8X
- Разрешения вплоть до 2048x1536
- Цифровой DVI-выход
- Набор отличных игр (включая Duke Nukem: Manhattan Project!)



GeForce FX — он и есть GeForce FX, что уж тут говорить. При этом плата от Albatron, построенная на базе одного из «топовых» процессоров nVIDIA — GeForce FX 5800 — еще и одна из самых быстрых плат в мире!

Приз предоставлен компанией **OLDI**, официальным дистрибьютором Samsung, Soltek, Codegen, InWin, Abit, Teac, Leadtek, DFI, Albatron, ASUS, Connect3d, MSI, Rolsen, Canon.



Магазины OLDI:
ул. Малышева, 20. Тел.: (095) 105-0700
ул. Трифоновская, 45. Тел.: (095) 967-1433
ул. Донская, 32. Тел.: (095) 967-1555



www.albatron.ru

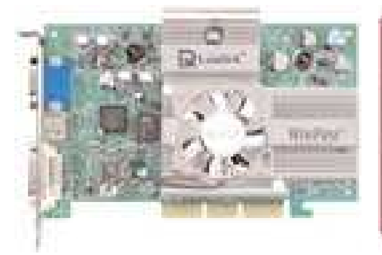






Счастливый УЧУ

Leadtek WinFast A280 LE TD





Эта компактная плата обладает весьма впечатляющими возможностями!

- Чипсет nVIDIA GeForce 4 Ti4200
- 128 Мбайт DDR-памяти
- Поддержка AGP 8X
- Разрешение до 2048x1536
- Большой набор прилагаемых игр и ПО: Aquanox, Master Rally, WinFastDVD, WinFox II, Cult 3D, Coloreal Embedded, Coloreal Visual, Coloreal Bright…

Leadtek WinFast A280 TD





Шутки в сторону! Плата построена на одном из самых удачных процессоров nVIDIA — GeForce4 Ti 4800 SE! Процессор и память этой видеоплаты работают на столь высокой частоте, что для их охлаждения потребовались целых два вентилятора…

- Быстрейший процессор nVIDIA GeForce4 Ti 4800SE
- 128 Мбайт DDR-памяти
- Поддержка AGP 8X
- Разрешение до 2048x1536
- Графическая подсистема nfinite FX II для создания спецэффектов
- Архитектура памяти Lightspeed Memory Architecture II
- Скорость текстурирования до 4,4 гигапикселей/с
- Обработка 125 млн. вершин/с
- До 1,12 млрд. операций/с
- Пропускная способность памяти — 8,8 Гбайт/с…
- Большой набор прилагаемых игр и ПО: WinFastDVD, WinFox II, Cult 3D, Coloreal Embedded, Coloreal Visual, Coloreal Bright, Aquanox, Master Rally…



www.OLDI.ru



Приз предоставлен компанией **OLDI**, официальным дистрибьютором Samsung, Soltek, Codegen, InWin, Abit, Teac, Leadtek, DFI, Albatron, ASUS, Connect3d, MSI, Rolsen, Canon

Магазины OLDI:
ул. Малышева, 20. Тел.: (095) 105-0700
ул. Трифоновская, 45. Тел.: (095) 967-1433
ул. Донская, 32. Тел.: (095) 967-1555

СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ
купон участника лотереи

ФИО

Адрес | Индекс

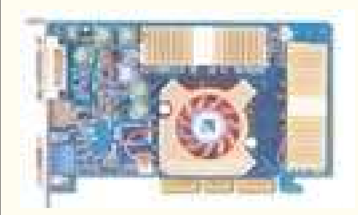
E-mail

Телефон

Заполнив этот купон и выслав его в наш адрес: 115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8, журнал Game.EXE, вы можете выиграть главные призы лотереи, а также игры от ведущих российских издателей. Не забудьте сделать на конверте пометку "Счастливый УЧУ"!
Фамилии победителей розыгрыша будут опубликованы в следующем — декабрьском (#12'2003) — номере журнала.

▲ Данный купон участвует в шести розыгрышах лотереи "Счастливый УЧУ"!

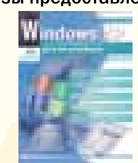
Комплект Jazz-Hipster J-9940B
А.С. Логинов, г. Москва
Приз предоставлен компанией ULTRA Computers
Тел./факс: 729-5255, 729-5244, 775-7566



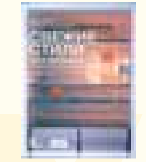
Видеоплата Albatron FX5600U
Д.Н. Буров, г. Омск
Приз предоставлен компанией OLDI (www.oldi.ru)

Призы предоставлены издательством "ДМК Пресс" (www.dmkpress.ru)

Книга А.В. Тимербулатова «Windows XP для начинающих»
В.Б. Краев, г. Барнаул



Книга К. Клонингера «Свежие стили Web-дизайна: как сделать из вашего сайта «конфетку»
Л.А. Пешкова, г. Люберцы



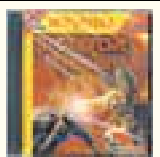
Книга М. Матоссяна «3ds max 5 для Windows»
Д.Ф. Ольховский, г. Нижний Тагил



Игра «Машина времени» (jewel-бокс)
М.С. Панова, г. Екатеринбург
М.Г. Ознобихин, г. Пермь
А.В. Еремеев, г. Тверь



Игра «Век Парусников II» (jewel-бокс)
А.В. Мезин, г. Кизляр, Дагестан
Ф.К. Морозов, г. Волгоград
Р.С. Тарасов, г. Курган
Д.О. Ярлыков, г. Канск Красноярского края



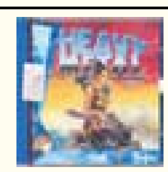
Игра «Проклятые Земли» (jewel-бокс)
Е.А. Пустовалов, г. Москва
И.А. Бубнов, г. Тольятти
Т.С. Максимова, г. Санкт-Петербург



Игра «Герои Меча и Магии: Клинок Армагеддона» (jewel-бокс)
А.Г. Бурмистров, г. Астрахань
В.А. Марков, г. Самара



Игра «Они» (jewel-бокс)
О.В. Дорохов, г. Владивосток
И.В. Пыхтин, г. Кострома-мон-Амур
А.М. Насонов, г. Стерлитамак, Башкортостан



Игра Heavy Metal F.A.K.K.² (jewel-бокс)
А.Б. Смуров, г. Нижневартовск
П.П. Костенко, г. Рубцовск Алтайского края
А.А. Дубов, г. Магадан
И.Н. Новиков, г. Москва



ЭКОНОМЬТЕ
на покупке в кредит



10% за кредит + **10%** первый взнос за **10** месяцев



- 256 Mb DDR PC-2700
- 40 Gb UDMA-133
- CD-ROM 54x MITSUMI
- SOUND CARD 128
- 64 Mb DDR 3D AGP 4x
- ATX 300W

МОНИТОР В КОМПЛЕКТЕ
ROLSEN 17"
1600x1200@75Hz TCO'99

2.2 Ghz в кредит $ 37 **$ 375**
INTEL® PENTIUM® 4 Cel



- 256 Mb DDR PC-2700
- 40 Gb UDMA-133 7200 rpm
- CD-ROM 54x MITSUMI
- SOUND CARD 128
- 64 Mb DDR 3D AGP 4x
- ATX 300W

МОНИТОР В КОМПЛЕКТЕ
SAMSUNG 17"
1280x1024@65Hz TCO'99

2.4 Ghz в кредит $ 40 **$ 402**
INTEL® PENTIUM® 4 Cel



- 256 Mb DDR PC-2700
- 60 Gb UDMA-133 7200 rpm
- CD-ROM 54x MITSUMI
- SOUND CARD 128
- 64 Mb DDR GeForce4 TV-out
- ATX 300W

МОНИТОР В КОМПЛЕКТЕ
ROLSEN 17" FLAT
1600x1200@75Hz TCO'99

2.6 Ghz в кредит $ 47 **$ 477**
INTEL® PENTIUM® 4 Cel



- 256 Mb DDR PC-2700
- 80 Gb UDMA-133 7200 rpm
- DVD-ROM 16x/48x Samsung
- SOUND CARD 5.1
- 128 Mb DDR GeForce4 TV-Out
- ATX 300W

МОНИТОР В КОМПЛЕКТЕ
SAMSUNG 17" FLAT
1280x1024@65Hz TCO'99

2.67 Ghz в кредит $ 63 **$ 639**
INTEL® PENTIUM® 4

ЦЕНЫ НА 01.10.03

300 МОДЕЛЕЙ НОУТБУКОВ
100 моделей на витринах

В ПОДАРОК ПРИ ПОКУПКЕ НОУТБУКА ОПТИЧЕСКАЯ МЫШЬ LOGITECH



RB Voyager 8415L
C-1700Mhz/128 Mb DDR/20 Gb UDMA CD-ROM/FDD/SB-128/64 Mb DDR Video LAN 10/100/Modem 56K/14" TFT 1024x768

в кредит $ 75 **$ 753**
POWER BOOK

ПОДАРКИ ВСЕМ



БЕСПЛАТНО

ПРИНТЕР ЦВЕТНОЙ — АКУСТИЧЕСКАЯ СИСТЕМА

СУПЕРПРИЗ
ДОМАШНИЙ КИНОТЕАТР

ПОКУПАТЕЛЯМ ЛЮБОГО КОМПЬЮТЕРА С МОНИТОРОМ Rolsen*





ТЕЛЕВИЗОР С ПЛОСКИМ ЭКРАНОМ С ДИАГОНАЛЬЮ 64 СМ + DVD – ПЛЕЕР + 5 КОЛОНОК + САБВУФЕР
розничная цена домашнего кинотеатра – $ 1050

*розыгрыш домашних кинотеатров проводится каждый четверг в 19.00 с 16 октября по 6 ноября 2003 г. в салоне по адресу Б.Каменщики, 21/8

СЕТЬ САЛОНОВ

- Ⓜ **ТАГАНСКАЯ** рад. (4 мин.) **Б. КАМЕНЩИКИ, 21/8**
- Ⓜ **ВДНХ** новый выход (5 мин.) **ЗВЕЗДНЫЙ БУЛЬВАР, 10**
- Ⓜ **БЕЛОРУССКАЯ** рад. (2 мин.) **ЛЕНИНГРАДСКИЙ ПР-Т, 2**

www.forcecomp.ru
интернет-магазин

единая справочная служба
775-6655





















Автосимулякр

Colin McRae Rally 04

www.codemasters.com/colinmcraerally04/usa/colinmcraerally04.php
жанр: Автосимулятор
платформа: PlayStation 2
издатель и разработчик: Codemasters (www.codemasters.com)



Дьявольская случайность или точечное бомбометание по известной целевой аудитории? Как бы то ни было, игры с участием автомобилей исправно исполняли на PlayStation 2 ключевую роль. Почти всегда успешно. Зачастую — насмерть. В самое наше автолюбительское сердце. Неблагополучный техасский тинейджер, трудолюбивый клерк из «Юкоса», Зиновий Моисеевич Рубинштейн и его почтенная бабушка по фамилии Горчева каждый вечер включают телевизор, чтобы на расстояние вытянутой руки приблизиться к завораживающим спорткарам, которых у них никогда не было и, понятное дело, не будет. Сегодня по телевизору показывают Colin McRae Rally 04.

Надули

Публика беснуется. «Доколе, слышите, доколе мы будем ходить в холопах у зарвавшихся маркетологов?!» — пытается перекричать визг покрышек школьник петя. Его волнения понятны: под многозначительным «04» скрывается все, что непременно вошло бы в третью часть игры, будь у Codemasters элементарная совесть. «Чуваки, ну что вам стоит купить две коробки вместо одной, а?» — улыбается из-за руля модной Citroën Xsara беззаботный Макрей. Коля, не вопрос. Подвинься, дай порулить.

Автомобили пачкаются, корежатся, гремят и разваливаются на запчасти самым натуралистичным из всех доступных образов. Но когда окопавшийся в диванных подушках спортсмен решает пустить болид юзом, его ждет очередной подлый обман в духе пелевинского «Омона Ра». Словно затычка в глотку пролетарию, орущему гимн трудолюбию и прогрессу. Словно обухом по голове: машина СНОВА вращается ВОКРУГ СОБСТВЕННОГО ЦЕНТРА. Передние колеса натужно изображают смертельную хватку, задние усердно «плывут» и выплевывают в воздух густые клубы пыли, вся конструкция вместе с пилотом и болтуном-штурманом кренится на подвеске, глушитель изрыгает пламя, елозят дворники... Но — никакой здесь вам не Стокгольм и даже не авторская трактовка автомобильной физики by Codemasters. Невооруженным глазом видно, что автомобиль живет отдельной от дороги жизнью. Автомобиль был украден из фойе кинотеатра «Киргизия», где работал желтым пластмассовым осликом, питающимся жетонами. Теперь он установлен на фоне синей тряпки в телестудии неподалеку, а дорожная пыль и комья грязи нагнетаются двумя пьяными ассистентами при помощи пылесосов «Урал».

Нет. Стоп. Забудьте. Rewind. Бз-з-з.

Верим

Colin McRae Rally 04 — лучший раллийный симулятор. Без оглядки на платформы, предков и вот это подкаблучное скрипучее «надули». Запудрили мозги? Ну и пусть! Все, за что сериал сыскал трепетную любовь поклонников жанра, на месте. Мы всегда рады обмануться, когда для наших покатушек разработаны такие извилистые, коварные, такие живые трассы. Когда их ТАК много и они все новые. Когда усилия вознаграждаются бонусными раритетами Lancia Delta и Ford Escort RS 1600, а новые керамические тормоза можно не только регулировать абстрактным слайдером, но и обкатывать на серпантинах промозглой Японии в специальном тестовом режиме.

Очень скромно выступив по части новых features, четвертый «Макрей» сделал важный шаг: игра стала дружелюбнее и покладистее, не утратив ни капли сложности. Она по-прежнему бросает вызов. Если в Gran Turismo 3, другом автомобильном PS2-шедевре, машинки хотелось бесконечно лелеять в гараже, изредка проверяя на прочность форсированный движок, то CMR04 зовет немедленно ринуться в самую гущу событий. На раскаленный асфальт Испании, в месиво финского бездорожья, в Грецию. Выйти победителем из всех предлагаемых чемпионатов. На всех доступных болидах. И чтобы мотор ревел. И из-под колес брызги столбом — с ними труднее заметить благой обман и куда проще поверить в отсутствие между вами и дорогой вечно барахлящего телевизора.

P.S. А вот для персонального компьютера Colin McRae Rally 04 еще даже не анонсирована...



game.exe

4 601357 000055

#11'2003

первая 100 глава

СТР. 35—80

game.exe #11'2003 (100)

Скар • Бу • ОМХ • Толстый • ББ • М-ский • Фраг • Ашот • Маша • Коля • ДГ • Тазбаш • Лаптефф

C&C Computer Publishing Ltd.


game.exe #11'2003 (100)
Скар ● Бу ● OMX ● Толстый ● ББ ● М-ский ● Фраг ● Ашот ● Маша ● Коля ● ДГ ● Тазбаш ● Лаптефф
C&C Computer Publishing Ltd.
game .exe
4601357000116
#11' 2003
СТР. 35—80
первая
100
глава
DVD ТУТ





Теперь настраивать яркость легко!

Инновация от LG Electronics для мониторов High Bright CDT позволяет быстро оптимизировать настройки дисплея для любого приложения.









Монитор LG Flatron ez T910BH (19", плоский)
Монитор LG Flatron ez T710BH/PH (17", плоский)



Функция Bright View включает 4 режима: текст, фото, кино и стандартный. Каждый обладает уникальными параметрами настройки яркости, контраста и цветовой температуры.



Функция Bright Window позволяет выборочно регулировать яркость. Область повышенной яркости можно создать, просто выделив ее мышью, а также свободно передвигать и менять ее размеры.

Информационная служба LG: (095) 771 7676, http://www.lg.ru

